

pro gamer

Sayı-5

SABAH

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

ISSN 1304 - 3811

Tron 2.0

Bilgisayara bir de içerden bakalım
dedik, en az dünya kadar karışık bir yermiş



The Great Escape

Bu oyunun kırk yıllık hatırı var...

AquaNox 2: Revelation

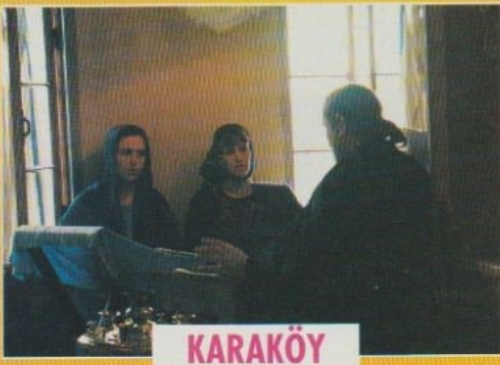
Sualtında hazine avı.
Dünyanın hali içler acısı...

Next Generation Tennis 2003

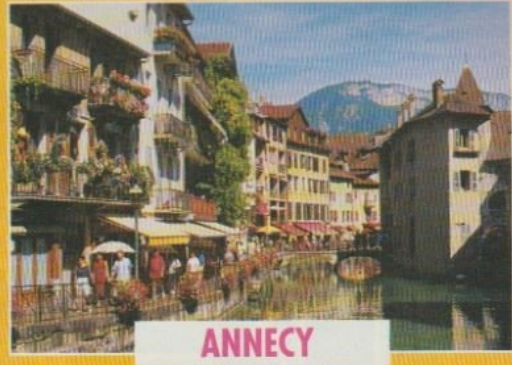
Gerçek kortların sanal raketleri kendi aralarında takılıyor

DOOM III Beklediğinize degeceğini kanıtıyoruz

CHAMPIONSHIP MANAGER 4 İyi teknik direktör önce STRATEJİ REHBER'ini okur



KARAKÖY



ANNECY

**GÜNEY SAHİLLERİNDE
HUZURA YOLCULUK:**

Yoga, meditasyon ve yenileyici terapiler eşliğinde tatil imkânı sunan özel mekânlar

SARI TABELALAR REHBERİ:

Silifke'den Narlıkuyu'ya hikâyeleriyle antik kentler

ANNECY: Fransa - İsviçre sınırında, taşralı küçük Venedik



AVŞA



SAPANCA

**ROTA: BAYRAMOĞLU'NDAN
GÖLYAKA'YA** Yaz sonu güneşinde İstanbul'un arka bahçesini keşif

**İSTANBUL ÇATILARINDA
AYIN:** Karaköy'ün eski apartmanlarında Beyaz Ruslar'ın manastırları saklı

KÖYCEĞİZ: Akdeniz'in en batı ucunda; başı gölde, kuyruğu denizde bir denizkızı

TÜRKİYE'NİN TEK TATİL VE SEYAHAT DERGİSİ



Eylül sayısı bayilerde

İNCELEMELER

- 10 Tron 2.0**
Kült bir filmde kült bir oyun.
- 14 The Great Escape**
Sessiz olun, bu Nazilerin her yerde kulağı var.
- 16 Aquanox 2: Revelation**
Dibe dalıyoruz ve kimbilir neler buluyoruz...
- 18 Next Generation Tennis 2003**
Mouse'u raket gibi kullanırsak kol kaslarımız gelişir mi?



ÖN İNCELEME

- 6 Doom III**
Ön incelemesini yapacak kadar malzemeyi denkleştirdik, sıra parayı denkleştirip sistem almaya geldi.



HABERLER

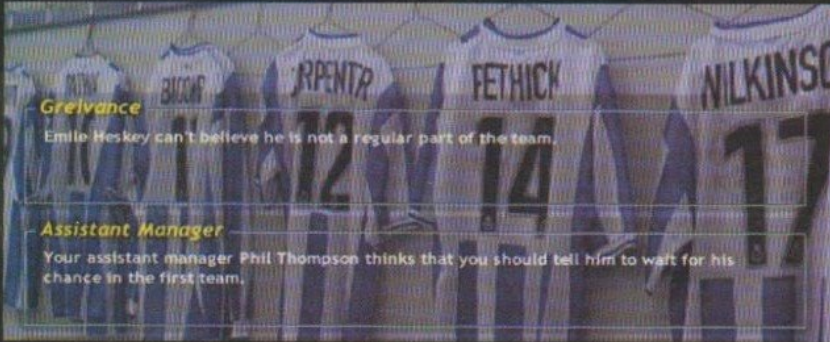
- 4 World Cyber Games**
Elemelerin ilk ayağı sonuçlandı. Sıra finallerde.
- 5 Sims Double Deluxe**
Bir Sims, bir Sims daha ve bir tane daha ama nereye kadar?



ONLINE

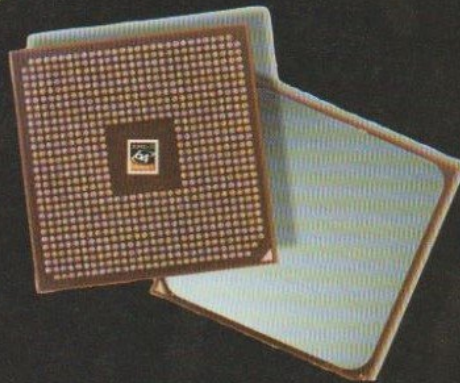
- 21 Online Oyun Rehberi**
Türkiye'deki online oyun platformlarını sizin için inceledik.
- 22 Championship Manager 4**
Bu iş kahvehanede ahkam kesmeye benzemez.

STRATEJİ REHBERİ



AYRICA...

- 8 CD**
Aquanox'tan Runaway'e oradan da XIII'e ne dediysek CD'de...
- 20 Ev Elektronik**
Samsung'un oyunlarla yakın teması: X400
- 21 Donanım**
AMD Athlon 64bit'leniyor
- 29 Hile Kodları**
Tamam, aramızda kalacak merak etmeyin.
- 30 Mektup**
Artık övmeyin bizi, şımarıyoruz.



İçindekiler

Mars'a Atak!

Meğerse 60 bin yıldır herkes bu anı bekliyormuş da diğerlerinden gizliyormuş. Bir anda topluca Mars'ın iyice yakınıma gelmesini beklemeye başladık, ne yaparsak artık... Tüm merak ve heyecanlarımızın medya güdümlü hale geldiğini mi düşünmeliyiz yoksa bir ton insanın artık dünyadan umudu kesip "hani bu kadar yaklaşmışken, bir ihtimal?" diye gözlerini Mars'a yönelttiği sonucunu mu çıkarmalıyız bundan, bilemiyorum. Yüz binlerce insanın 27 Ağustos gecesi gözlerini gökyüzüne dikip aradığı şeyin ne olduğunu anlamak çok zor. Hatta muhtemelen kendileri açısından bile çok zor. Kendimden biliyorum.

Sonuçta bir kez daha gökyüzü ve onun ötesindeki, görüş mesafemizi aşan sınırlar karşısında ne kadar yabancı olduğumuzu gördük topluca. Dünya yüzeyinde sadece birtakım bilim adamlarının hakimiyeti ve tekeli altındaymış gibi duran, gerek duyulursa bilgilendirildiğimiz "evren" aslında yine dalgasını geçti. 60 bin yılda bir geliyor, bunu kaçırmamak lazım diye gaza geldiğimiz Mars, her gün gördüğümüz bulutların arkasından geçip gitti. Ne oldu? Biz yine bulut gördük. Olsun, en azından bunu da atlattık. Ya bir de aklievvel, cengaver dünyalılar olarak saldırmaya kalksaydık? Mars'ı görmeyi başaramayanlar bile etkisi altında kalmaya kararlıydı ama. Örneğin bu beşinci sayıyı Mars'ın yarattığı psikolojik karmaşa içinde hazırladık desem, beni kınamaya kalkmazsınız herhalde (ki öyle bir şey olmadı). Gayet kaygan zeminler üstünde salınıp duran ruh hallerimiz bir kez de Mars'ı bahane etsin kendine, bir şey değişmez. Dergi çıktığında kendisi uzaklarda olacak ama biz yine de bu 5 numaralı ProGamer'ı Kızıl Gezegen'e ithaf ediyoruz. Niyeyse...

Serpil Ulutürk

WCG'de final heyecanı

Türkiye finalistleri bu ay belli oluyor

Dünya bilgisayar oyunu olimpiyatları olarak da nitelendirilen ve Samsung sponsorluğunda düzenlenen "World Cyber Games 2003" organizasyonunun Türkiye ön elemelerinin ilk kısmı tamamlandı. Siberlig birliğine dahil 18 ildeki internet kafelerde düzenlenen turnuvalarda elemelerden başarıyla sıyrılan 320 oyuncu, İstanbul'da yapılacak olan finallere katılmaya hak kazandı.

Türkiye finalleri ise 8-12 Eylül tarihleri arasında Maslak Princess Otel'de gerçekleştirilecek. Türkiye finallerinin sonucunda ise ülkemizi Ekim ayında Güney Kore'nin başkenti Seul'de temsil edecek olan 11 kişilik Türkiye Bilgisayar Oyunları Milli Takımı belirlenecek. Siber oyunlar arenasına çıkacak milli takımın üyeleri, sponsor firmalar tarafından ödüllendirilecek. Ayrıca milli takımın tüm konaklama ve seyahat masrafları da Samsung tarafından karşılanacak. Bu yılın



turnuva oyunları ise takımlar halinde ve bireysel oynanabilecek olan Counter-Strike, Age of Mythology, Fifa 2003, Starcraft, Warcraft 3 ve Unreal

Tournament 2003. World Cyber Games hakkında ayrıntılara www.worldcybergames.com.tr adresinden ulaşabilirsiniz.

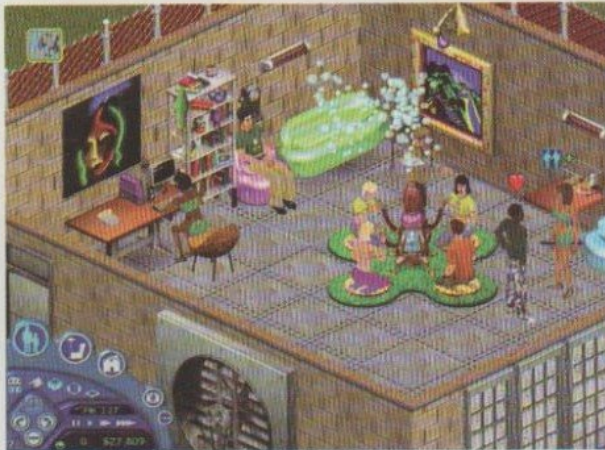
Sims'in eti, sütü

Farklı kombinasyonda bir "double deluxe" paketi çıkıyor

The Sims'ten ve yarattığı etkiden maksimumda faydalanma gayretinde olan Electronic Arts, işi farklı paketler bastırıp içlerini kafasına göre doldurmaya kadar vardırırdı denebilir. Şimdi de oyunla birlikte Livin' Large ve House Party genişleme paketlerini içeren bir

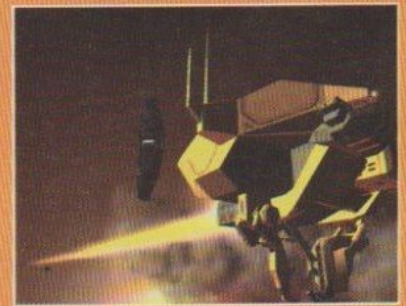
Double Deluxe paketi çıkarıyorlar. Bu ay içinde raflarda olması beklenen Double Deluxe'ta Afrika ve Asya'dan da bir takım unsurlar olacakmış. Bugüne kadar The Sims fenomenine bulaşmayan ama niyeti olanlar için tam sırası. (Başka kimin için olabilir ki?) Zaten EA de bu

paket için "bir seferde sunulmuş en yüklü Sims içeriği" diyor. Ama kimbilir? Örneğin Superstar'ı da içeren bir "triple deluxe" tehdidi de çok uzaklarda değildir belki. Hem bunca emek vermişken neden sıkıp suyunu çıkarmasınlar, etinden, sütünden, yününden, tırnağından, derisinden (gerisinden) faydalanmasınlar ki?



Homeworld 2 "ceee" dedi

Vivendi Universal Games, Homeworld 2'nin ABD'de 16 Eylül ve Avrupa'da 26 Eylül tarihlerinde piyasaya çıkacağını duyurdu. İlki 1999'da çıkan bu RTS, oyunculara evrendeki en güçlü donanmaya karşı mücadele zevkini tattırmıştı. Yenisi ise beş oyuncuya kadar multiplayer seçeneğinin yanı sıra toz bulutu, ince nebula ve uzay gemilerinin hayalet misali enkazları gibi uzay efektleri sunuyor. Daha fazla bilgi, www.homeworld2.com'da.



Oyuncu imajı değişiyor

18 yaş üstü kadınlar, ergen erkeklerden daha fazla

Yeni sonuçlanan bir anket, bilgisayar oyunu kitlesinin bütün gün odaya kapanan ergen oğlanlardan yaşça daha büyük kadınlara doğru değiştiğini gösteriyor. Entertainment Software Association'ın rastgele seçilmiş 806 yetişkinle yaptığı ankete göre, oyun oynayanlar arasında 18 yaşın üzerindeki kadınlar ergenliğindeki erkeklerden daha fazla. Şöyle ki, oyuncuların yüzde 26'sı 18 ve üzerindeki kadınlar, yüzde 21'i ise 6-17 yaş arası erkekler. 6-17 yaş arası kızlar ise bu topluluğun yüzde 12'sini oluşturuyor. Ayrıca oyuncuların yaş ortalaması da 29'a yükselmiş durumda ve 50 yaşın üzerindeki oyuncular da toplamın yüzde 17'sini tem-



sil ediyor. Ancak en büyük (hatta ezici) çoğunluğu yüzde 38 ile 18 yaş üzeri erkekler oluşturuyor. Ama bunu biliyorduk zaten. Yine de ortamda hiç de kadınlar ergen erkeklere kıyasla çoğunluktaymış gibi bir hava yok. Bütün pazarlama stratejileri, içerik ve biçim seçimleri, yayıncılık hizmetleri falan ergenliğini "doldurdu dolduracak" kıvamdaki erkekleri hedefler gibi görünüyor. Peki bundan sonra bu stratejilerde keskin bir değişiklik mi olacak? Oyun endüstrisi, hedef kitledeki bu sapmaya kendini nasıl ve ne zaman adapte edecek? O kendini adapte ettiğinde hedef kitle nerelere varmış olacak? Eh, gelecek yıllarda bu sorularla boğuşacağız gibi görünüyor. Gitti bütün hesaplar...

Küreden yerele hesabı

Sırada yağlı güreş, cirrit oyunları mı var?

Electronic Arts, Japon oyun pazarında pastadan daha büyük bir dilim almak için sumo güreşi oyunu geliştirmeye karar verdi. Kriket de aynı mantıkla oyunu geliştirilen sporlar arasında. Bunun nedeni, başkan yardımcısı Don Transeth'in belirttiğine göre, uluslararası satışlarda artış beklentisi. Şöyle ki, firma Kuzey Amerika'ya has sporlarla ilgi oyunlarda kendini çok iyi durumda olarak kabul ediyor, ama bu oyunlar Avrupa ve Amerika dışındaki kıtalarda fazla ilgi görmüyor. Bu yüzden bir takım geleneksel sporlara da yönelmeleri gerekiyor. Bunun yolunun da en tipik geleneksel spor olan sumo güreşinden geçtiğini düşünerek onunla başlamaya karar vermişler. Ancak biz



düşündük de Anadolu toprakları da Electronics Arts'a bir güzel ilham verebilir. En az sumo güreşi kadar enteresan oyunlar burda da var. Mesela yağlı güreş... O baştaki yağlanma ritüeli, yağdan rakibi kündeğe getirememek, fondaki davul zurna, "hayda bre pehlivaaan" nidaları gibi unsurların bir oyunda bir araya geldiğini düşünsenize... Ne eğlenceli olur. Keza cirrit...

Bekliyoruz...

Pek tabii ki amacımız hastası olduğunuz oyun/oyunların ne zaman elinizde olabileceğini hesaplamanıza bir nebze yardım etmek. Bunun dışında ne olabilir ki? Bir de mesela diyebilirsiniz ki, bakınız oyun piyasası yine ne güzel hareketleniyor, sadece 26 Eylül'de çıkacak oyunların listesi bu kadar kabank, düşünün...

Breed	
FPS.....	26 Eylül
Mace Griffin Bounty Hunter	
FPS.....	26 Eylül
World Racing	
Yarış.....	26 Eylül
Commandos 3: Destination Berlin	
Strateji.....	26 Eylül
UFO: Aftermath	
Strateji.....	26 Eylül
America II	
Strateji.....	26 Eylül
Napoleon	
Strateji.....	26 Eylül
Virtual Chess 3	
Strateji.....	26 Eylül
Vanguard Project	
Adventure.....	26 Eylül
Crusaders: Battle for Outremer	
Strateji.....	26 Eylül
The Entente: World War I Battlefields	
Strateji.....	26 Eylül
Battle Mages	
Strateji.....	26 Eylül
RC Cars	
Yarış.....	26 Eylül
Massive Assault	
Aksiyon.....	26 Eylül
Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough	
FPS.....	26 Eylül
Cypher: Code of Ruin	
Adventure.....	26 Eylül
Space Colony	
Strateji.....	26 Eylül
SimCity 4: Rush Hour	
Strateji.....	26 Eylül
NHL 2004	
Spor.....	26 Eylül
C&C Generals: Zero Hour	
Strateji.....	26 Eylül
The Roots	
RPG.....	26 Eylül

Doom III

Karanlık ve ölümcül bir dünya bizi bekliyor

Çıkış Tarihi: Belli değil
Tür: Aksiyon
Yapımcı: id Software
Dağıtım: Activision
www.activision.co.uk

Bazı oyunlar vardır, oyun dünyasında devrim yaratır ve sonraki birçok oyunun da öncüsü olur. Bu oyunlar arasında ilk akla gelenlerden biri hiç şüphesiz Doom serisidir. Her defasında birçok konuda ilk olmayı başaran Doom oyunlarının bu geleneğinin Doom III'te de devam edeceği gerçeğini kimse inkar edemez.

Geçen yıl E3'te izlediğimiz ilk Doom III videosunun oyunun gerçek görüntüleri olduğuna kimse inanmamıştı. Çünkü bugüne kadar gördüğümüz hiçbir oyunun grafikleri bu denli gerçekçi değildi. Gerek yaratıklar gerekse çevre detayları, her şey gerçeğe çok yakındı. Her ne kadar bu gerçekçiliğin bedeli bizlere ekran kartı ve sistem masrafı olarak geri dönse de yalnızca bu oyunu oynamak için tüm sistemi baştan sona yenilemek boşa bir yatırım olmayacak.

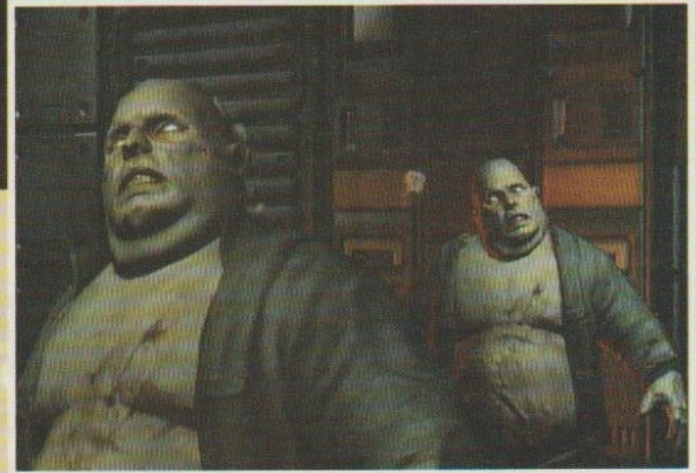
Oyun, insanlığın birçok gezegene yayılıp koloni kurduğu 2145 yılında geçiyor. Ordunun yaptığı boyutlar arası bir deneyin (böyle deneyler genellikle pek hoş şekilde sonuçlanmaz) sonucunda deneylerin yapıldığı üç karanlık güçlerin istilasına uğrar. Orada bulunan bilimadamları ve askerler bazı yaratıklara yem olmaları yetmezmiş gibi zombi olarak yeniden dirilirler. Pek tabii ki biz de bu acayip



yaratıklar ve zombilerin arasında hayatta kalma savaşı veririz.

Nerdeyse gerçek grafikler

Oyunun internete sızan alfa versiyonu, ne kadar muhteşem olacağına bir göstergesiydi. Sadece alfa versiyonu olmasına ve bir iki küçük bölümden oluşmasına rağmen oyun gerçekten inanılmayacak derecede etkileyici. Atari zamanlarında pikselleri avlayan biri olarak muhteşem grafikleri gördükten sonra "Nerden, nerde..." demekten kendimi alamadım. Öncelikle ilk olarak dikkatimi çeken unsur oyunun atmosferinin son derece karanlık ve korkutucu olmasıydı. Yaratıklarla karşılaşmadığınız zamanlarda bile duyduğunuz sesler sizi ürpertmeye yetiyor. Screenshot'ta görmüş



Gerçekte karşılaşmak istemeyeceğimiz türden bu adamları nedense merakla bekliyoruz.

olduğunuz iri cüsseli yaratığın bir adamı sürükleyerek götürdüğü ve daha sonra da afiyetle yediği bölüm son derece ürkütücü.

Grafiklerse tek kelimeyle büyüleyici. Ortamdaki nesnelere, yaratıkların detaylarına ve ışıklandırmayı mükemmel olarak değerlendirebiliriz. Sonradan bunu böyle söylediğimiz için de başımız ağrımaz. Oyundaki yaratıkların vücut hareketleri çok iyi tasarlanmış. En küçük detayına kadar her şey son derece

mükemmel. Bir yaratığa ateş ettiğiniz zaman sıçrayan kanlar bile o kadar gerçekçi yapılmış ki insanda rahatsızlık duygusu uyandırıyor. Grafikler konusunda son zamanlarda gerçekleştirilen gelişmelere baktığımızda tasarımcıların yüz efektlerine önem verdiklerini görürüz. Doom III'te de yüz animasyonları çok gelişmiş. Hareketler de son derece gelişmiş. Vurulan kişi yanıp sönerek ortadan yok olmuyor. Onun yerine etkileyici bir şekilde düşüyor. Örneğin vuru-

lan bir kişinin merdivenlerden aşağı düşüşü görülmeye değer. Bunun yanında ışık ve gölge grafiklerinin de artık son noktaya geldiğini söyleyebiliriz. Aynadaki görüntüler, ışık kaynağına göre boyutları ve yönü değişen gölgeniz şaşırtıcı derecede güzel. Grafikler hakkında

son olarak söylenecek söz ise çok kanlı olduğu. Oyun kan kullanımından çekinmemiş. Vermiş kana revana kendisini. Japon çizgi filmlerinde bir kural vardır, "İnsan vücudunda 12 galon kan vardır, belki daha fazla" diye. İşte bu oyun da bu stratejiyi benimsemiş. Kurşunlar havada uçuşurken yaratıklardan çıkan kan sizi hayretler içinde bırakıyor.

Bu grafiklerin bir de bedeli var tabii. Oyun ile sizin aranızda bir upgrade kadar mesafe var. Ki bu mesafe birkaç yüz dolar. Yeni bir işlemci, bunu destekleyen yeni bir anakart, RAM'i üç basamaklı bir ekran kartı almanız şart gibi gözüküyor. Ses kartınız ve monitörünüz aynı kalabilir. Ancak oyunun seslerinin ne kadar iyi olduğunu size söyledim. Bu durumda daha iyi bir ses kartı ve 5.1 hoparlör almanız kendi açınızdan daha iyi olur. Ekran da 17 inç değilse değişme zamanı gelmiş de geçiyor bile.

Bilgisayarınızın modeminde

gelince. Multiplayer desteği düşünüldüğünde kablolu internete üye olma vaktinizin geldiğini söyleyebilirim. Evet, geriye ne kaldı? Klavye ve mouse. Hazır değiştirmişken onları da size hediye olarak verir herhalde bilgisayarınız.

Frag frag frag!

Tüm bunların yanında oyunun tabii ki en çok merak edilen unsurlarından biri, multiplayer'ının nasıl olacağıydı. Quakeon'daki özel test oyunundan gelen haberler oyunun multiplayer'ının da mükemmel olacağını gösteriyor. Test oyununda 4 kişilik oyunlar oynansa da oynayanların tamamı oyunun harika olduğu konusunda hemfikir.

Multiplayer haritalarında da oyunun genel yapısında olduğu gibi klostrofobik ve karanlık ortamlar ön planda. Hatta haritaların bazı yerlerinde fener kullanmadan rakiplerinizi görmemiz mümkün olmayacak (tabii bunun da sizi karanlık bir ortamda potansiyel hedef yapacağını unutmamız gerekiyor).

Multiplayer konusunda yapılmış olan en büyük değişiklik hitbox mantığının kaldırılmış olması. Bunun yerine rakibinize hasar verebilmek için belirli poligonlarını vurmamız zorundasınız.



Doom III'ün en çekici yanlarından biri de karanlık atmosferi. Yok yok, kesin upgrade lazım!

Bunun anlamı koşan bir adamın gövdesi ve kolları arasından bir merminin boşa gidebilmesi demek. Kısacası Doom III'te oyuncuların yetenekleri biraz daha ön plana çıkacak gibi görünüyor. Şimdi bu gelişme size çok önemli değilmiş gibi görünse de aslında bir devrim. Yani kurşunun düşmanın "kafasının oralara" değil "kafasına" isabet etmesi gerekecek.

Oyunun havası ise Resident Evil ile Silent Hill arasında bir yerlerde. Şeytanlarla dövüşüyorsunuz ve ortam daha önce de söylediğimiz gibi sürekli karanlık. Doom III'ün oyun dünyasında yeni bir çağ başlatacağı açık. Daha oyun çıkmadan üzerinde bu kadar konuşulduysa, internete fan siteleri açıldıysa, oyun çıktığında neler olur

acaba? Sanırım bunu hep beraber bekleyip görmemiz gerekecek.

Uzun zamandan beri yapılan bir diğer tartışma da oyunun Half-Life 2 ile karşılaştırılması.

Bazı yorumcular oyunun yüksek sistem gereksinimleri dolayısıyla tutmayacağını, bu yüzden Half-Life'in daha çok tutulacağını savunuyor. Diğerleri ise oyunun güzel olacağını o kadar emin ki bu oyun uğruna gelişmiş sistemlerin satılacağını ve Doom III'ten sonra buna benzer çok fazla oyunun çıkacağını düşünüyor. Bizce ikisi de doğru. Yani hem Half Life 2 yüzünden bu oyun daha az satılacak, hem de Doom III yüzünden çok fazla sistem satılacak.

Gelecek ilkbaharda ortalıkta o kadar çok Doom III taklidi dolaşmaya başlayacak ki insanlar pes edip upgrade'leri gerçekleştirecek.

Özberk Ölçer

(Hacked By Archangel uRiel)



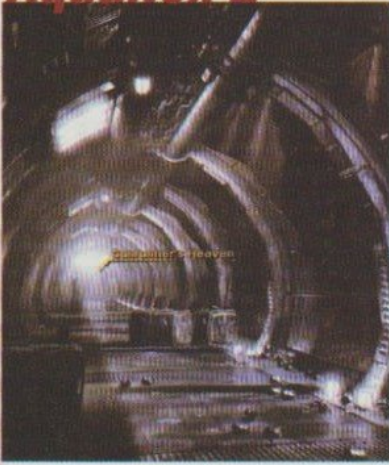
Bu görüntüleri Half-Life 2'ninkilerle kıyaslıyorsunuz değil mi? Tamamen sağlıklısınız...



Teori bitti, sıra pratikte

Oyunlar hakkında sayfalarca yazı okuduktan sonra sıra CD'ye geldiğinde (yoksa tam tersi sırayla mı gidiyorsunuz?) nabzınız yükseliyor, gözbebekleriniz büyüyor ve saçlarınız ahenkle dans etmeye başlıyorsa her şey yolunda. Ama CD'yi otomobil aksesuarı olarak kullanıyorsanız sorun var demektir.

AquaNox 2



Hızlı ve çekici bir aksiyon oyunu olan Aquanox, eskiden beri sevdiğimiz Descent ekolünden geliyor. Sadece uzay yerine denizaltında geçen bu oyun, grafikleri açısından oldukça çekici. Oyunun kendisinin güzel olup olmadığı tartışılabilir ama demodaki birkaç bölümü oynayarak oyun hakkında fikir sahibi olabilirsiniz.

Cheboman

Mario ailesinin yeni elemanı Chebo'yla tanışmak için başınıza madenci şapkasını geçirmeniz ve merakla bu demoyu oynamanız gerekiyor.

Interstellar Trader 2

Oynarken paranın ne kadar önemli, ticaretin ne kadar eğlenceli olduğunu ve hangi grafiklerin (hangi?) ne kadar ciddi karın ağrılarına sebep olduğunu göreceksiniz.

CD'nizin autorun'ı başlatılmaması durumunda: 'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamer.com'a yazın.

Runaway: A Road Adventure

Geçtiğimiz haftalarda dergimizde de tanıttığımız bu oyun başında (pikseller arasında) saatler geçirebileceğiniz türden. Demosunda ise ikinci bölümden tadımlık bir kısmı var.

Teenage Lawnmower

Hızlı ve dikkatli olmanız, daha da önemlisi çim biçmeniz gerekiyor. Çim biçerek para kazanan sıradan Amerikan gençliğinin karşılaştığı zorlukların tartışıldığı bu oyun oynamaya değer.

XIII

Cell Shade teknolojisinin yeni yeni meşhur olduğu PC'ye çok sıcak ve güzel görünen bir oyun geliyor. XIII'ün demosu sadece üç bölüm içeriyor.

MAME32

Mastermind Cheater 2000 1.02

Name Generator

NVIDIA sürücüler

Forgotten Realms kısa filmi

WorldCraft 1.0

Gamedrive

Ford Racing

Joint Op

MIG: Battle

Rail Tycoon 3

Search and Rescue

Terminator 3: Rise of the Machines

World of Warcraft

Worms 3D

x2 the Threat

Armored Core 2

Battle Isle: The Andosia War

SOCOM: US Navy Seal

Codename: Outbreak

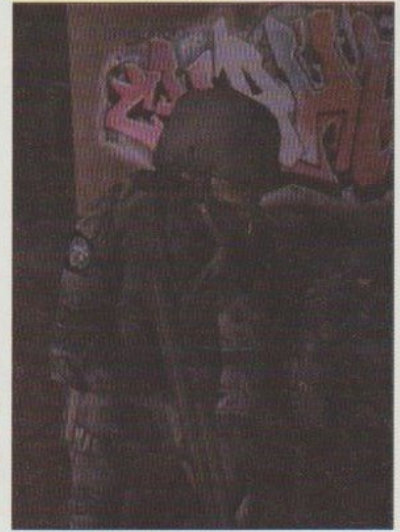
Gladiator: Sword of Vengeance

Jack the Ripper

New York Today muhabiri James Mortimer işlenmekte olan seri cinayetleri araştırmaktadır.

Rainbow Six 3: Athena Sword

Tom Clancy'nin ünlü romanından uyarlanan ve suyu çıkartılan Rainbow Six serisinin yeni oyunu.



Secret Weapons Over Normandy

Roket teknolojisi İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılsaydı ne olurdu sorusuna cevap arayan bir oyun.

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Çernobil ikinci kere patlamış, bu sefer radyasyon insanlar üzerinde değişik etkiler bırakmaya başlamıştır.

Metallica

Şaşırmayın, evet Metallica'nın oyunu geliyor. Ne yani Megadeth'ten neleri eksik (Dave Mustaine dışında)?

demo

araç

ScreenShots

video

İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmi duydumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelemelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan koruyabilir.



Tron 2.0

S.10

Kımlı zararlılarıyla mücadele teknikleri

Geçtiğimiz haftayı Mblast virüsünün etkisi altında, durup dururken kapanan bilgisayarlara sövüp sayarak geçirenler için intikam zamanı! Bu hafta inceleme sayfalarımızın açılışını Tron 2.0'la yapıyoruz. İki hafta önce demosunu oynamıştık hani, böyle küçük bir kod olup bilgisayarın içine dalıyorduk ve ortalıktaki bug'ları, kötü kodları, virüsleri temizliyorduk. Gün bugündür arkadaşlar... Nihayet kaynak kodlarına, işletim sistemlerine, virüslere karşı yıllardır içinizde kalmış ne kadar rahatsızlık varsa kusabileceğiniz bir oyununuz oldu. Bu arada Tron 2.0'dan alacağınız zevki artırmak için bir şekilde filmi de bulup izlemelisiniz. Yıllar önce bu kendine has fikri ortaya atan Tron filmi, ıskalanmaması gereken bir klasik.

Diğer bir filmden çıkma oyun olarak The Great Escape de bu haftanın özel oyunları arasında. Belki artık bir Steve McQueen hayranı bulmak çok zor ama The Great Escape ilginç şekilde filmine yaslanmadan da ayakta durabilen, oynanması bir oyun. AquaNox 2 üzerinde tam bir uzlaşmaya varamadık, yani iyi midir kötü müdür, ne kadar oynanır konusunda buradaki herkesin görüşü farklı. Ama önemli olan oyunu laboratuvar ortamına sokup inceleyen Esra Hanım'ın ne düşüneceği idi ki birkaç sayfa sonra bu titiz çalışmanın sonuçlarını okuyacaksınız zaten. Bir de bilgisayar karşısında spor oyunu oynayarak zayıflama fantezisine sahip şaşkın arkadaşlarımız için Next Generation Tennis 2003'ümüz var. Biz denedik, zayıflatmıyor ama güzel oyun, fena değil...



The Great Escape

S.14



AquaNox 2: Revelation

S.16



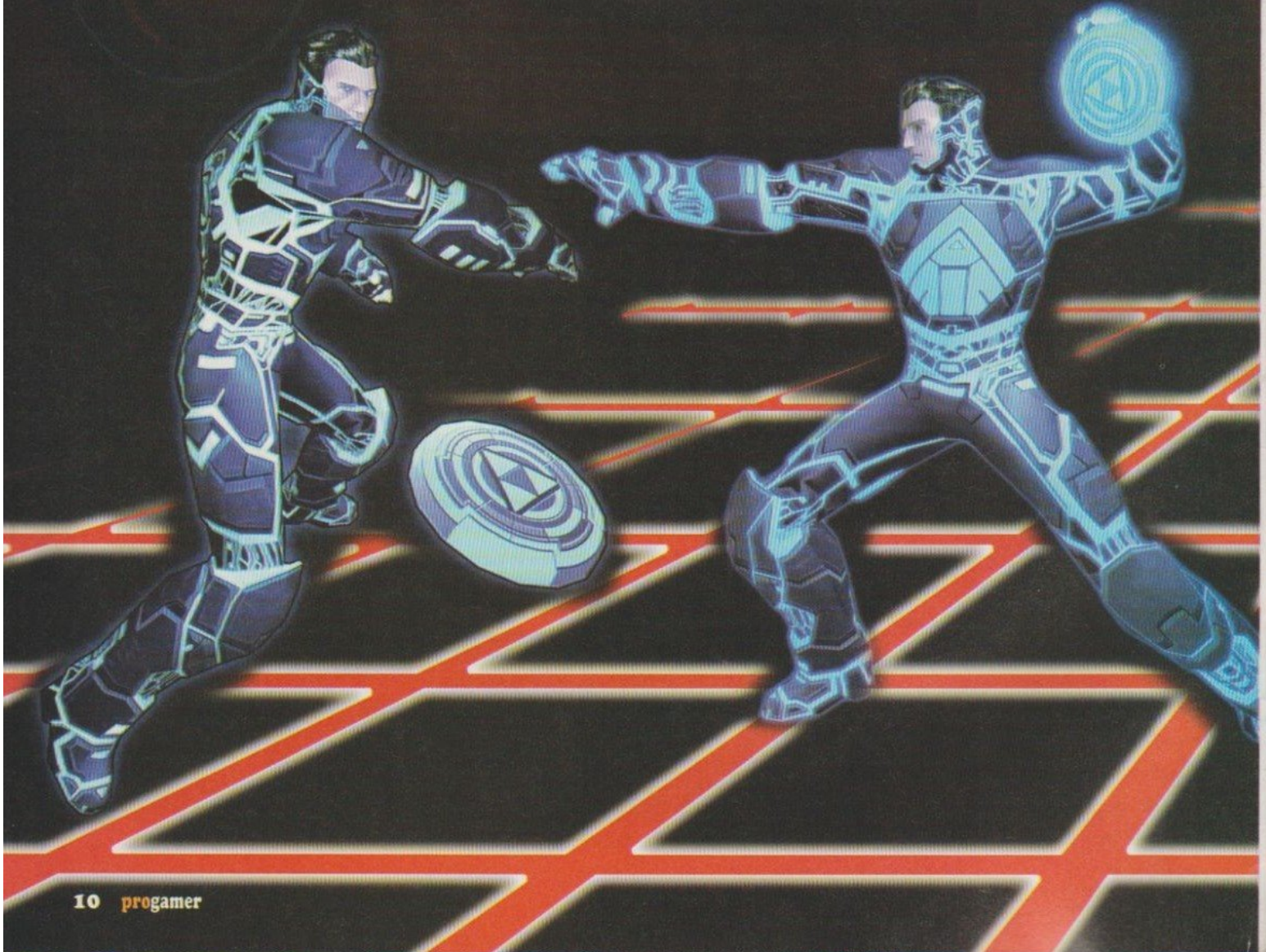
Next Generation Tennis 2003 S.18

Tron 2.0

TÜR: Aksiyon ÜRETİCİ: Monolith Productions DAĞITIMCI: Buena Vista Games SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Bilgisayarların sadece 0'lar ve 1'lerden ibaret olduğunu sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz.

Aslında kullandığımız programlar, ellerinde disklerle dolaşan gerçek birer kahraman...



80'leri sevmem, seveni de sevmem. Madonna'nın o taytlı hali gözümün önüne geldikçe halen ürperirim. Ama en kötüsü bu değil. Seksenlerin tartışmasız en kötü tarafı o yıllarda kuaförlerin kendi aralarında eğlenmek için ünlü kişilere yaptığı komik saç biçimleridir. Yani evet, altmışların da saç şekilleri bir acaptı ama seksenler... Neyse allahtan geçti, Madonna yaşlandıkça daha güzel bir kadın oluyor, Whitney Houston ve Duran Duran eskisi kadar ünlü değil dediğimiz bir anda, bilgisayar programcılarının nostalji yapası tuttu. Neden niçin demeye fırsat kalmadan karşımıza seksenlerin başından kalma bir oyun çıkarttılar. Tron. Neden mi?

Çünkü bilgisayarla hazırlanan grafiklerin ilk defa kullanıldığı kült bir bilimkurgu filmi Tron. Film 1982'de çekildiğinde bu yazıyı okuyanların çok büyük bir bölümü henüz yoktu. Olanlar da henüz "Eti Cici Bebe" ile besleniyordu (buna ben de dahilim). Bu yüzden filmin konusundan çok kısa bir şekilde bahsederek başlamak istiyorum.

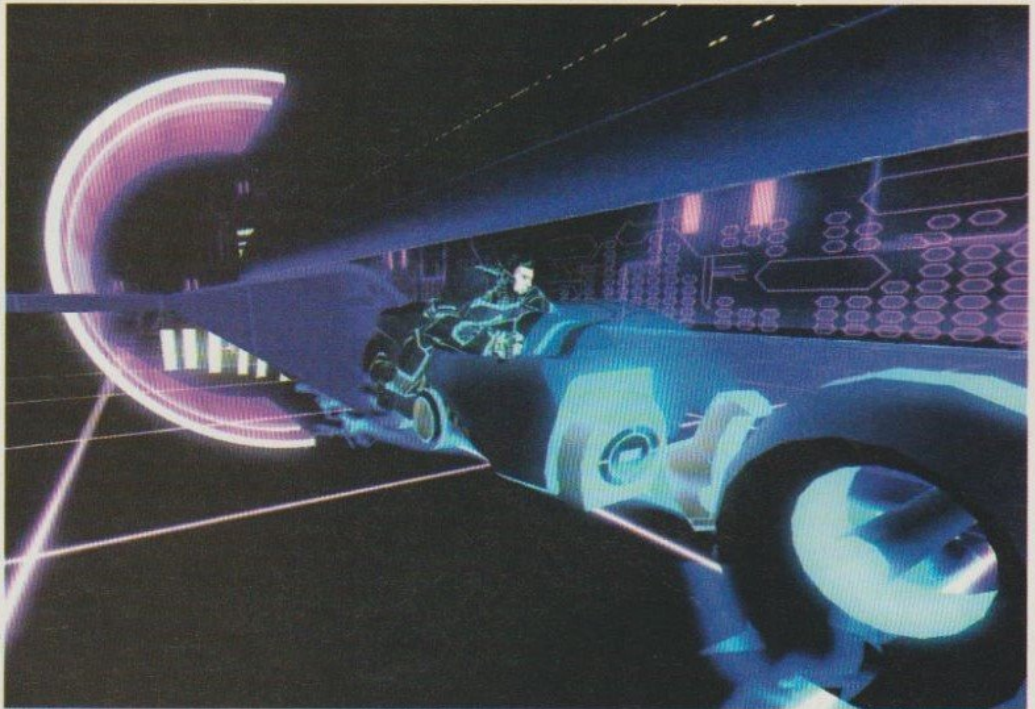
Filmin geçtiği ortam seksenlerin başı. Yani insanlığın büyük bir kısmının aklına bilgisayar deyince ya bir Atari ya da Atulgan'ın köprüsü geliyor. Bırakın interneti, işlemci kelimesi bile çok bir şey ifade etmiyor. Yapılan bir araştırmaya göre o tarihte Amerikalıların sadece yüzde beşi haftada 2 saat bilgisayar başında kalıyormuş. Şimdi ise on yaşından itibaren nüfusun yüzde doksani internete giriyor ve haftada 14 saat burada işlerini görüyor, alış veriş yapıyor, sohbet ediyorlar. İşte böyle bir ortamda Tron gibi bir film çıkıyor. Konu bugünden bakıldığında hiç de orijinal değil. Bir adam bilgisayarın içine giriyor ve burada bambaşka bir dünyayla karşılaşılıyor. Bütün bilgisayar programları insan görünümüne sahip karakterler. Bilgisayarın içi de dünyada olduğu gibi zayıflarla ve güçlülerle dolu. Gerisini tahmin edebilirsiniz. Filmin baş karakteri (Jeff Bridges) gerçek dünyaya dönmeye çalışırken birbirinden heyecanlı maceralar yaşar.

Tron 2.0 ismi kullanıldığına göre bunun bir de ilk oyunu

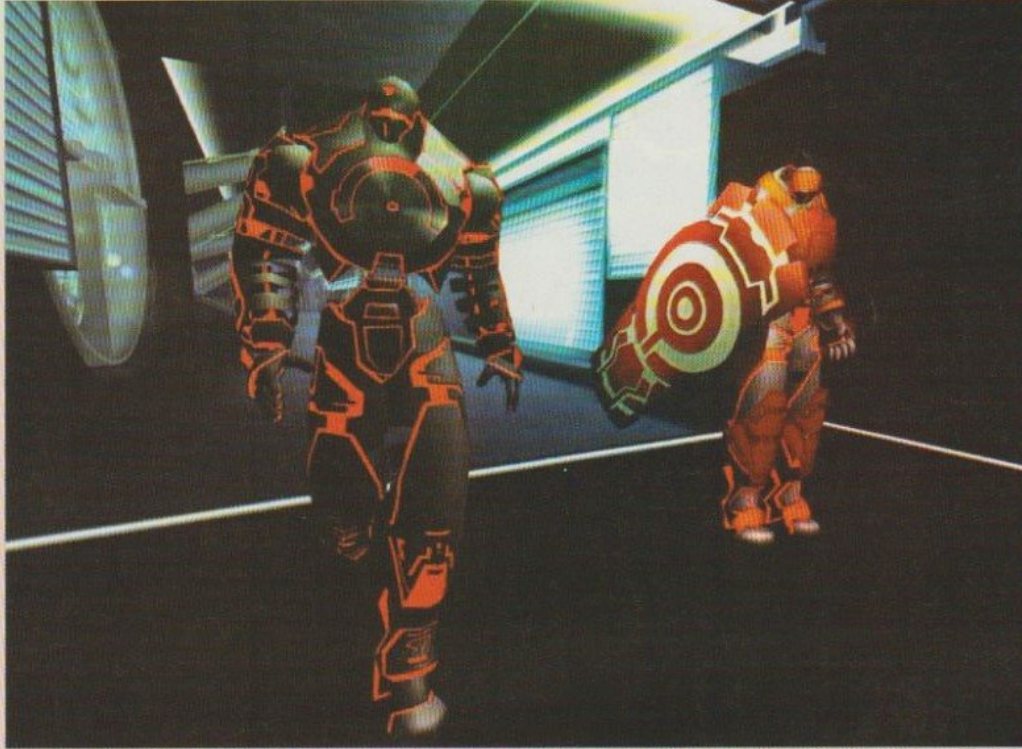
olmalı. Aslında ilk oyun C64'e çıkmış çok basit bir arcade'di. Tron'un motosiklet sahnelerinden esinlenmiş bir "yılan oyunu" diyebiliriz.

Gelelim Tron 2.0'a. Oyunda oynadığınız karakterin adı Jet. Filmdeki esas oğlanın çocuğu. 1982 doğumlu. Tam bir bilgisayar kurdu. İnternet ondan soruluyor. Aynı zamanda video oyunlarına da meraklı. Babasının işini devralmaya hazırlanıyor. Ve hikaye de bu noktada başlıyor. Babanızın başı derde giriyor. Laboratuara koşuyorsunuz. Ve tam da bu anda psikopat bir bilgisayar programı sizden yardım istemek için sizi atomlarına ayırıyor (buna oyunda de-rez deniyor) ve sizi içine çekiyor. Ve tabi ki oyun bir FPS olduğu için maceradan maceraya koşmaya başlıyorsunuz.

Oyunda birçok ilginç nokta var, bunlara daha sonra geleceğim, ama bunlardan en ilginç bütünü oyunu bir bilgisayarın içinde geçirmeniz. Tron 2.0 bunu size gayet iyi hissettiriyor. Kişiler, kullanılan dil, ortamlar, her biri bilgisayarlarla bir şekilde bağlantılı. Konusu çok derin olmasa da işleniş



Tron'un filminden kalma en güzel eğlencesi motosiklet üzerinde geçen yarışları. Zeka, dikkat, biraz da hız, direksiyonu da kırılım...



Bu iri yarı abinin adı Kernel. Adını duyduğunuzda neden içinizin ürperdiğini şu karedeki heybetine bakarak anlayabiliyorsunuz.

mükemmele yakın.

Şimdi biraz daha detaya girelim. Oyunda karşımıza neler çıkıyor? Her şeyden önce şunu söylemem gerekiyor; bu alemlere girmek var çıkmak yok. Kahramanımız Jet, (babasının ne kadar yaratıcı olduğu belli) bilgisayarın içine girer girmez sunucuların garip bir virüs tarafından bozulmaya başladığını görür. Mekanlar kırılmakta virüsler etrafi bozmaktadır. Ancak oyunun bir kötü tarafı, konuyu anlamının çok zor olması. Tek şansınız yoldan topladığınız e-postalar ve ara ara giren demolar. E-posta konusuna daha sonra değineceğim. Şimdi size diskin bahsetmek istiyorum.

Aslında disk dediğimiz, parklarda ve sahillerde bol bol gördüğümüz Frizby'ye benziyor. Hani sizin attığınız köpeğinin getirdiği türden. Ancak bilgisayar ortamlarına hayvan almadıkları için diskiniz yalnız başına geri dönmek zorunda. Kimse de çıkıp "Bu Jet'in diski yalnız başına döndü, başına bir şey gelmiş olmasın" demiyor.

Bu söz konusu disk bizim

birincil silahımız. Her attığınızda geri döndüğü için cephaneye sorunu yok. Başta basit görünse de diski kullanmak hem zevkli hem de ustalık gerektiriyor. Mesela rakip diskleri kendi diskinizle sektirebiliyor, attığınız diske havada yön verebiliyorsunuz. Hatta diski bir düşmandan diğerine sektirme seçeneğiniz dahi var.

Diskinizi kullanarak önce-

likle yeşil renkli virüsleri temizliyorsunuz. Daha sonra karşınıza kırmızı renkli ve oldukça iri kıyım güvenlik yazılımları geliyor. Oyunda temel olarak bu düşmanları tepeleyip görevleri bitirmeye çalışıyorsunuz.

Bölümler içinde ilerlemek çok akıllıca bir yöntemle halledilmiş. Aslında bölümler değişmiyor, siz sunucu değiştiriyor-

sunuz. Bazı sunucular virüslerin kontrolündeyken, diğerleri işletim sisteminin denetimi altında. Bu arada şunu da söylemeden geçemeyeceğim, işletim sisteminin başındaki kişinin adı Kernel. Evet, Windows çökerken hata mesajı veren Kernel. Oyundaki diğer isimler de buna benziyor. Wolfram_32 ya da write.exe gibi program isimleriyle dolu bir ortama giriyorsunuz.

Şimdiye kadar anlattığım şeyler güzel. Hem orijinal hem de ilginç. Ancak Tron'a has bir şey daha var ki, o da oyunu uzun süre oynanabilir kılıyor. O da yarış için kullanılan motorlar. İsterseniz oyunu oynamak yerine sadece motor yarışını yapabilirsiniz. Ancak bu yarışın da belli kuralları var. Şöyle ki; her motorun çıkabildiği belli bir minimum ve maksimum hız var. Her motor arkasında belli bir uzunlukta iz bırakıyor, tıpkı yılan oyunundaki gibi. Amacınız ise düşman motorlarının bu izlere ya da duvarlara çarpmasını sağlamak. Böylece onları saf dışı bırakıyorsunuz ve arenada son kalan kazanıyor.

Fakat oyunu eğlenceli kılan tek özellik bu değil. Oyunda level atlayabiliyorsunuz. Bu da sıradan gibi gelse de yapılış

Seksenlerden aklımda kalan yüzler

Seksenler diyince aklıma gelen görüntülerin çoğu güzel değil. Gorbaçov'un kafasındaki o leke. Hep onun bir yerin haritasına benzetmeye çalışırdım, beceremezdim.

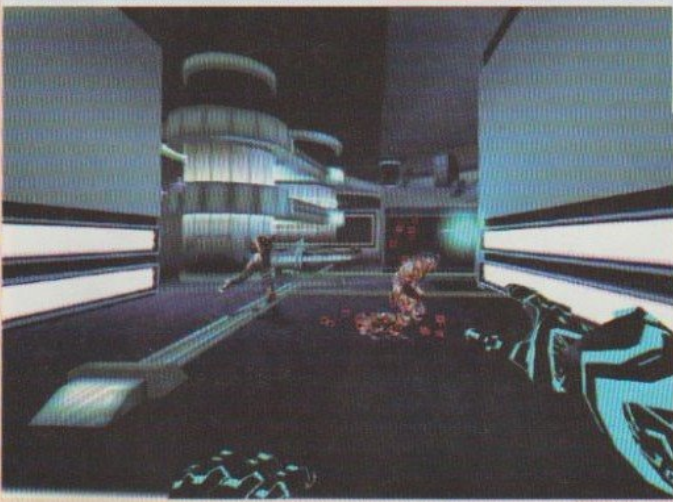
Serpil Çakmaklı'nın saçları. Bence o gergin saçlarla uzun süre aca çekmiştir. Neredeyse saçları kulaklarına değecekti.

Küçük Emrah'ın yüzü. Ve bu yüzle beraber geri plandaki "Boynu bükükler" şarkısı. Gerçi Emrah, doksanlarda da "Hey hey hey Taksil!" diyerek çıktı. Doksanların başından da soğudum şu anda.

Yabancı Rock gruplarının saçları. Zaten o gruplara Hair Band denilirdi. Şimdinin Boyband'lerinin metal müzik yaptığını ve şarkı sözlerinin "Seni o kadar çok seviyorum ki, motoruma atlar giderim" tarzında olması.

Voltran'daki mavi aslanın pilotunun ölüşü. Hala aklıma geldikçe hüzünlenirim. Ama sanırım seksenlerden aklımda kalan en güzel şey Voltran.





şekli çok eğlenceli. Siz bilgisayarın içine girdikten sonra artık bir programsınız. Ve her gelişen program gibi, sizin level atmanız da versiyonunuzun değişmesiyle oluyor. Yani oyuna 1.0.0 olarak başlıyorsunuz. 4.5.1 oldığınızı gibi 3.5.2 de oynatabiliyorsunuz.

Bir diğer güzel özellik ise Subroutine sistemi. Bu ufak programlar, karakterinizin güçlenmesini sağlıyor. Güçler her ne kadar kalıcıysa da aynı anda bütün güçlerinizi kullanamıyorsunuz. Oyunda hafıza diye bir özellik var. Her yeni sunucuya girdiğinizde o sunucunun size sunduğu belli hafıza küpleri var. Buraya bu subroutineleri koyabiliyorsunuz. Bu özellikler sizin silahlarınızla bağlantılı da olabilir, oradaki yerçekimi kuvvetini ne kadar değiştire-

bildiğinizi de gösterebilir. Bu programlar da değişebiliyor, gelişebiliyor. Geliştikçe de daha etkin oluyorlar ve daha az yer kaplamaya başlıyorlar.

Subroutineleri ve e-postaları nasıl aldığınıza gelince. Bunları genelde oyun sırasında download ediyorsunuz. Bu

işlemler iki şekilde gerçekleşiyor. Birincisi şeffaf kutularda bulunan bilgileri indirebiliyorsunuz. E-postalar ve çoğu subroutine buralardan çıkıyor. İkinci yöntem ise öldürdüğünüz programlardan beslenmek. Buradan genelde anahtar yerine geçen kodlar ve enerji çıkıyor.

Oyunda iki çeşit enerji var. Birincisi sizin HP'niz. Diğeri ise özellikleri kullanırken ve download yaparken harcadığınız enerji. İşte adamlardan çıkan program parçası her iki tür enerjiyi de biraz olsun artırıyor. Ancak özellikle yeşil virüs canavarlarına dikkat. Sizin bünyenizde çalışan programlara virüs bulaştırabiliyorlar. Tıpkı bir hastalık gibi virüs de yan yana duran programlarınızın arasında yayılıyor ve sisteminize zarar veriyor. O yüzden virüsten etkilenmemeye subroutinelerini üzerinizde taşımanız şart.

Genel olarak oyuna alışmak biraz zaman alıyor, özellikle de grafiklerine. Çoğu yapı sadece

sınır grafiklerinden oluşuyor, içleri boş. Yani düşük sistemli makinelerde bile yüksek performansta bu oyunu oynatabiliyorsunuz. Ayrıca grafiklerin bir ilginç tarafı da renklerin inanılmaz parlak olması. Şahsen ben oyunu oynarken epilepsi krizi geçireceğimi zannettim. Allahtan beyin loblarım sağlamış da bir şey olmadı.

Bir de eğlenceli olsa!

Oyunun müziklerine gelince. Çok parlak değil. Ancak eski filmde aldıkları temalarla konuyu ortak bir zemine oturtabilmişler. Özellikle ses sanatçıları ve dijitize edilerek bozulmuş 'bilgisayar' sesleri gayet etkileyici.

Oyunda benim gördüğüm kadarıyla eksik olan nokta eğlence unsuru. Evet, oyun parlak ortamlarda rengarenk canavarlarla kapışarak geçiyor, ancak yine de insan oyunun hafiflemesi için bir iki espri bekliyor. Belki de yapımcılar bir çocuk oyunu olmasından korktular ve bu yüzden bu konudan uzak durdular.

Yani uzun lafın kısası bu oyun uzun süre konuşulacağı benziyor. Konusuyla olmasa da güzel düşünceleriyle beynimizde yer edecek türden oyunların arasında yerini aldı bile.

Siz de bu oyunu bizce mutlaka oynayın ve düşüncelerinizi bize de söyleyin.

Serkan Ayan

PRO PUAN

✓ İlginç işleniş, grafiklerin hoşluğu, sesler, eğlenceli oyun tarzı.

✗ Oyunun mantığına alışmak vakit alıyor. Yanış bölümleri fazla zor.

Monolith 80'lerin költ filmini günümüze uyarlarken özgün bir oyun çıkarmış.

88



Dünyanın teknoloji başkentlerinden biri değil, sizin PC'nin içi. Turist çekebilir gibi görünüyor.

The Great Escape

TÜR: Aksiyon/Stealth ÜRETİCİ: Gotham Games DAĞITIMCI: Pivotal Games www.gothamgames.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 400 MHz işlemci, 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM, 1.6 GB hard disk alanı

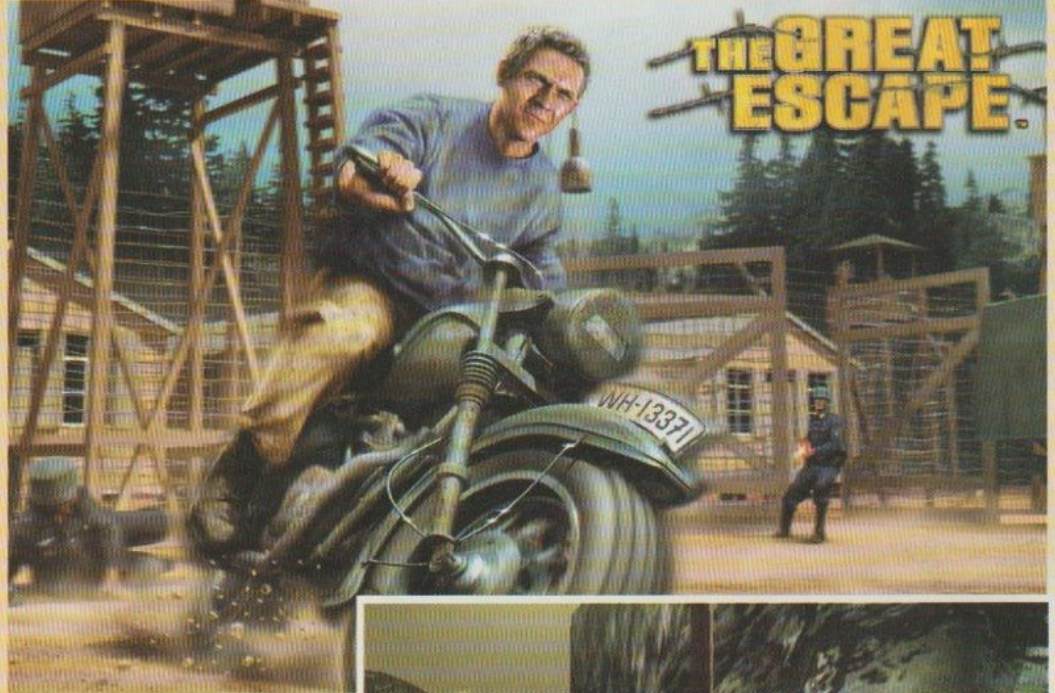
Paranoyak olmanız takip edilmediğiniz anlamına gelmez.
Bu oyunda da öyle...

Oyun yapımcılarının başı ne zaman sıkışsa, ne zaman canları oyun yapmak isteyip düzgün bir öykü bulamaları filmlere saldırırlar. The Great Escape'in çıkış noktası bu mudur bilemiyoruz (bunu itiraf edecek bir yapımcı firma da tanımıyoruz zaten) ama iyi bir fikir olduğunu kabul etmek gerekiyor. 1963 yapımı, Steve McQueen'in gençlik yıllarının tüm yakışıklılığını ve enerjisinin baskısı altında ilerleyen filmde, bir Nazi kampına tıktırılmış müttefik güçlerinin kamptan kaçma mücadelesini izlemiştik. Steve beyin motosiklet üstünde, dikenli tel örgüleri yırtmaya çalıştığı sahnedan hatırlarsınız belki.

Kırk yıllık bir filmi tutup oyun yapmak nerden akıllarına gelmiş diye sormayı düşünüyorsanız vazgeçin çünkü bu oyun da İkinci Dünya Savaşı temalı. Yani oyun dünyası için henüz tüketilmemiş bir dönemde geçiyor. Bir de filmin birebir devamı ya da tekrarı olmadığı, kendi içinde bir bütünlük sunduğu için filmle alakasız oyunseverleri de cezbedebilen bir oyun bu.

Kimdi o? Bana mı baktı?

The Great Escape görev tabanlı, geniş haritalarda geçen ve üçüncü şahıs bakış açısıyla oynanan bir aksiyon oyunu. Ama ortalarda külhanbeyi gibi dolaşıp naralar atarak düşmana saldırdığınızı sanmayın. Madem ki Nazilerin kontrolündeki bir kamptayız ve eli silahlı bin tane adamın arasından kaçmak gibi bir derdimiz var, o halde çok dikkatli ve gizli ilerlemeliyiz ki

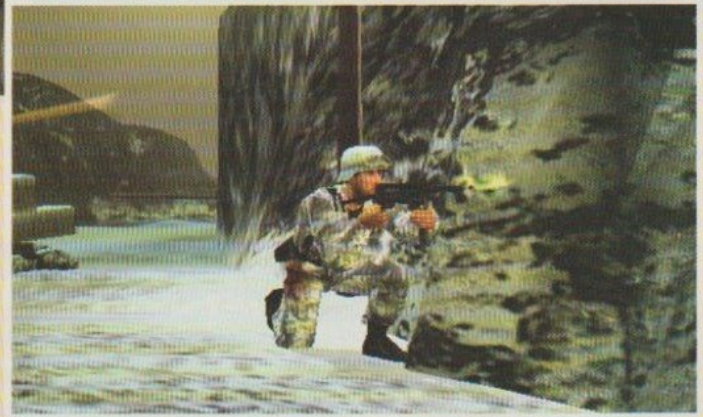


buna halk dilinde "stealth" deniyor.

Oyunun her görev için ayrı bir harita yüklemek, oyuncuya onlarca bölümü bitirmek zorunda olmanın sorumluluğunu hissettirmek gibi kaptisleri yok. Bu korkunç kampa nasıl düştüğünü anlatan hikayeye açılan ilk bölümden itibaren yapmamız gerekenler sırayla karşınıza çıkıyor. Görevleriniz hızla yenileniyor ve aslında bu yapı oyunda sürekliliği sağlayan güzel bir özellik.

Bir haritayı tamamlamak için yapmamız gereken son işin ne olduğunu en baştan öğrenip sonra bütünüyle tek başımıza bırakıldığımız bir ton oyunla kıyaslandığında, adım adım gitmek iyi fikir.

Lâkiin! Lâkin oyundaki "sürekli gizlenelim, kimseye yakalanmayalım, aman şurada



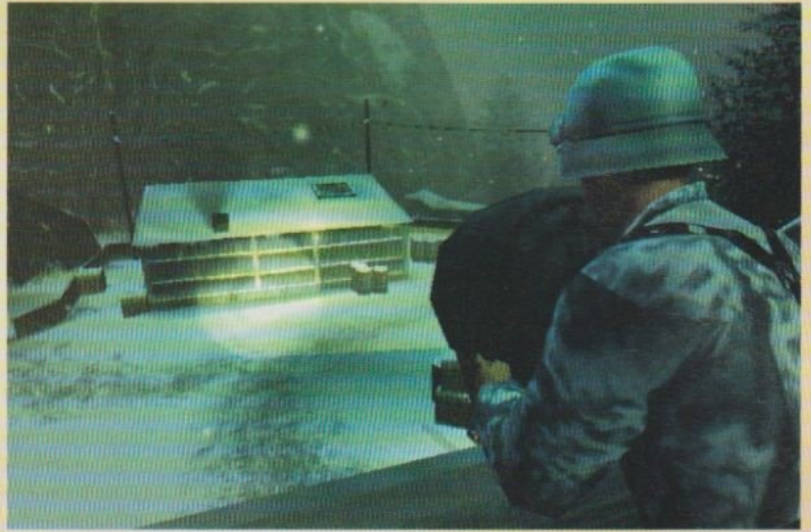
İşte Naziler, işte kahramanımız. Onlar sürekli ateş ediyor, çok da aldırılmak lazım...

biri mi var" takıntısı bir yerden sonra, en azından psikolojik olarak, yoruyor insanı. Sonunda da genellikle yakalanıyorsunuz zaten. Oyunun paranoya yaratan bu yapısı küçük hinliklerle de aşılamıyor. Yani aşıyor ama zor. Sözde, gölgelerden ilerlediğiniz zaman ve spotlara yakalanmazsanız güvendesiniz ama bu her zaman işe yaramıyor. Oyunda kendinizi sırttan ve biraz da yarım yamalak gördüğünüz için doğru pozisyon

aldığınızdan emin olamıyorsunuz. Gerçi bir "stealth camera" sayesinde kapı deliğinden, kutu arkasından, köşelerden falan dikizleyebiliyorsunuz ortamı ama buradan da her zaman sonuç alamayacaksınız.

Saklanmak nereye kadar?

The Great Escape çok uzun sürmüyor, akıcı da bir yapısı var. Buna rağmen bazı şeylerin çok uzadığını, bitmek bilmediğini, yani sıkıldığını hissediyorsunuz



Bütün konuşmalar üstünüze yeni bir görev yıkılacağına işaretli. İstemeden de olsa takılıyor insanın aklı; "bunu da sen yapasan, nolur yani?"

oyarken. Zamanın rölatif olduğu bir gerçek evet, ama bu kadar da değil herhalde. Sürekli gizlenmek, çıt çıkarmamak, gözetlemek bir yere kadar çekici. Oyunun aksiyon öğesinin bu noktalarda imdada yetişip kurtarıcı olmasını bekliyorsunuz ama her zaman mümkün değil.

Bu aksiyon sahnelerinin yumruk yumruğa girişmek yerine yan öğelerle çeşitlendirilmiş olması en kurtarıcı tarafı. Özellikle de kamyonet ve motosiklet gibi araçları kullanabildiğiniz anlar bayram havası estiriyor oyunda. Gerçi kontroller konusuna girersek bu bayram efektini epeyce kaybedeceğiz ama mecbur anlatıcam... Klavye mouse kombinasyonuna dayalı kontroller, aksiyon sahneleri için yeterince kullanışlı olmamış. Araçları kullanmak evet zevkli ama aynı anda bir de nişan alıp ateş etmeniz gerekiyorsa, ki bütün gerçek kahra-

manlar bunu yapabilmeli, biraz zorlanıyorsunuz. Yine de yeteneklerinize güvenin, zamanla alışsınız.

En azından filmin en vurucu kabul edilen ve Steve McQueen'in tel örgüleri aşmaya çalıştığı sahne oyunda unutulmadığı için gururluyuz. Filmde o sahneyi dublöre bırakmak istemediği için ciddi şekilde hırpalanmış olan McQueen'in yerinde siz olsanız ne yapardınız sorusunun cevabını da net bir şekilde veriyor bu görev: Kesinlikle dublör kullanırdım!

Savaşta kim kime dum duma

Ya yapay zeka? Oyunda üstünüze atlamak için fırsat kollayan Nazi askerinden bol bir şey olmadığı için yapay zeka hakkında net konuşmak biraz zor açıkçası. Bir görevi yapmaya çalışırken yakalandığınız zaman

bunun yapay zekanın uyanıklığından mı yoksa santimetrekare başına düşen yapay zeka biriminden mi kaynaklandığını saptayamayabilirsiniz. Ama biz de zaten bunun için varız, değil mi? Açıklayayım; sizi çok çabuk fark etme yeteneğine sahip bu yapay zekalı Naziler, örneğin bir arkadaşlarını öldürdüğünüzde kolunu kıpırdatmıyor. Birazcık şüphelenir gibi olup volta atmaya devam eden askerin zekasına siz de şüpheyle bakıyorsunuz haliyle. Arkasından yaklaşıldığında da son derece rahat bu adamlar. "Hadi ne yapacaksan yap, görmüyorum ben" der gibi duruyorlar, siz de gidip adamı boğuyorsunuz haliyle. Yani yapay zeka iyi olsun diye uğraşmış ama ciddi boşluklar bırakılmış oyunda. Üstelik bu boşluklardan faydalanmak çok da eğlenceli değil.

The Great

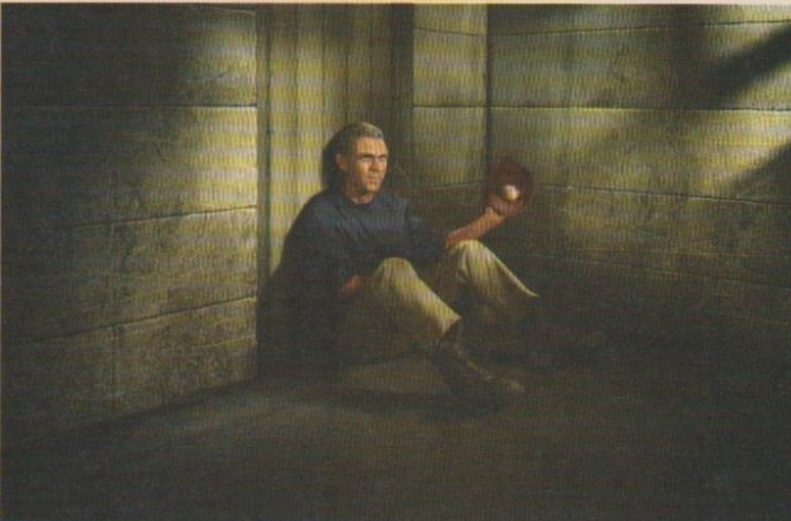
Escape'in görsel kalite bakımından da bir handikapı var. Bir filmde uyarlanmış olması nedeniyle ister istemez karakter ve mekan tasarımlarını filmle kıyaslıyorsunuz. Oyunun "aslı gibidir" türünde bir iddiası olmamasına rağmen Hiltz karakterini Steve McQueen gibi, McDonald'ı Gordon

Jackson gibi göstermeye çalışması ve ne yazık ki başarmaması işleri bozuyor. Yoksa kendi içinde derli toplu, okunaklı grafikleri var oyunun. Laf etmek istemiyorum.

Müzikler ve sesler konusunda ise haberler iyi. Oyun bu konuda üstüne düşeni yapıyor ve sinema tadını tam olarak veremese de tatmin ediyor. Ara videolarda ve özellikle de aksiyonlu bölümlerde hem İkinci Dünya Savaşı yıllarını hem de filmin kendisini hissettirecek kadar yerinde ve çeşitlendirilmiş müzikler ve sesler var.

Sonuç olarak, The Great Escape eski bir filmi tekrar gündeme taşıyacak kadar başarılı ama ömrü çok uzun olmayacak kadar da eksik bir oyun. Üstesinden gelinmesi çok da zor olmayan bu hatalar kapatılsa kendi tarzı içinde bir klasik olduğunu söyleyebiliriz.

Serpil Ulutürk



Oyunun depresif sahnelerinden birinde dört duvar ve bir beybol eldiveniyle kaderimize top atıyoruz.

PRO PUAN

✓ Oyun yapılmaya gerçekten uygun bir filmde alınmış senaryo, görev tabanlı sürükleyici bir atmosfer.

✗ Oynanış bazen bezdirebiliyor, renkli ama her rengi iyi tasarlanmış bir oyun değil.

The Great Escape'e bir şans vermenizi öneriyoruz ama sorumluluk kabul etmeden...

68

AquaNox 2: Revelation

TÜR:Aksiyon ÜRETİCİ: Massive Development DAĞITIMCI: JoWood Productions www.aquanox-revelation.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 750 MHz işlemci, 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM, 1 GB hard disk alanı

Hayli nemli olan bu ortamda gereksiz taramalardan kaçının



Drake'in aile yadigarı kargo uçağı işte bu. İri ve sessiz görüntüsünün arkasında atlatılmış bir sürü badire var.

Gökyüzünden mahrum sualtı dünyasının adıdır Aqua. Sadece gökyüzü de değil, yağmur, çamur, toz, sıcak, şimşek, yıldırım ve diğer bilimum "dünya" nimetleri burada bulunmaz. Etrafta dolanan insanlar, çöpleri karıştıran kediler, birbirini sollayan arabalar, aygaz kamyonları yoktur. Önün arkan sağın solun, için dışın sudur. Ama bol bol yosun, dalga, akıntı ve uzay gemisi batığı da vadeder. Aqua'nın anlamı içindedir, yaşamak için suya ihtiyacın vardır ama suyun içinde boğulursun. Aqua'da yaşayanlar da bu vahşi şartlara alışkıdır.

Yıl 2666. Kargo uçağı pilotu olan William Drake, hikayemizin başında büyükannesinden "tek kişi bile dünyayı değiştirebilir" gazını alıp maceraya atılana kadar her gün aynı mesafeyi katederek yük taşıyan sıradan bir kişidir. Drake dokuz yaşındayken annesi Emma korsanların saldırısına uğramış, bunun üzerine babası Alonzo da kafayı üşütüp evi terketmiştir. Bir gün insanların yüzeyden sualtına göç ettiği (oyunda büyük göç diye geçiyor) dönemlerde başlayan ve "hayalgücünün de ötesinde" diye tanımlanan hazineye dair efsaneyi ve bu hazine için verilen mücadeleyi

öğrenir. Kendi hikayesinin kahramanı olmaya, büyükannesinin deyişiyle "gökyüzünden mahrum bu sefil dünyaya bir nebze olsun ışık getirmeye" heveslenir.

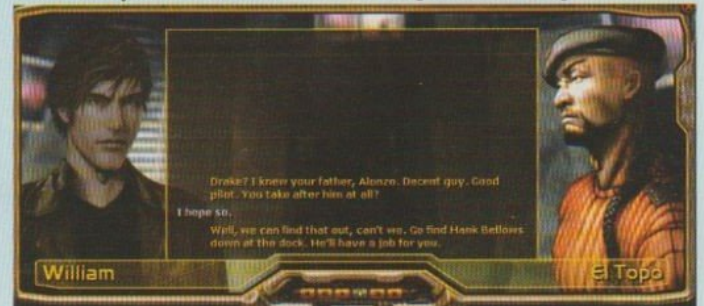
Derken aldığı bir SOS mesajıyla zaten konuya tam ortasından dalar ve bundan sonraki hayatı tamamen farklı

bir seyir alır. Bu mesajla, William Drake nezdinde bizim de görevlerimiz başlar. Kanyonda yolumuzu bulmalı, Hank'i kurtarmalı ve bir sonraki talimatı beklemeliyiz. Drake de macerası sırasında öğrenir ki bu hazinenin peşinde başkaları da koşmaktadır. Ve olaylar gelişir.

Bundan sonraki kısmını anlatmayalım da tadı kaçmasın, ama belirtmeliyim ki AquaNox 2: Revelation'da sizi dostla düşmanın karıştığı, her an yeni bir gelişmeye gebe, gayet sağlam bir kurgu bekliyor. Massive Development'ın daha önce geliştirdiği Archimedean Dynasty ve onun devamı niteliğindeki ilk AquaNox'tan farklı olarak bu kez genç bir kahramanın ekseninde dönüyor olaylar. Ayrıca Animal, Amitab, Hank, Paghda, Atahualpa Jones gibi önemli önemsiz diğer tüm karakterlerin de enteresan hikayeleri var.

Rahatsız etmeyin, uyuyorum

Aslında oyundaki konumumuz sudan çıkmış balığın tam tersi olduğundan ilk etapta biraz



William Drake... Bu isim ünlü İngiliz şair William Blake'e bir atıf olabilir mi?



Matrix'in sentinellerini anımsatan yandaki korsan gemileri oyun boyunca sık sık karşılaştığımız düşmanlardan.



afallamamız, adapte olamamamız gayet doğal. Karşıdan gelen gemilerin hangisi bize, hangisi düşmana ait hemen anla(ya)mayabilir, bize kimin ateş açtığını bulmakta zorlanabiliriz. Hatta ilk başlarda görevleri bile anlamakta zorlanır ve "niye ki?" diye sormaktan kendimizi alamayabiliriz. Zira karanlık, büyülmüş bir ortamdayız. Öyle ki, zaman zaman "görev de neymiş" deyip, bu sualtı belgeseli halinin tam ortasında hülyalara dalabilir, yosunların devrimine kapılıp kendimizden geçebiliriz.

Oyunda halletmemiz gereken 45 ana görev var. 4 farklı gemiyi idare ederek kendilerine ait 50 farklı aracı kullanan korsanlar, kötü niyetli suçlular, paralı askerler ve benzerleriyle mücadele

ediyoruz. Üstelik düşmanlarımızın yapay zeka seviyesi de hayli yüksek... (Tecavüzcü Coşkun'dan daha beter kahkaha atabiliyorlar) Senaryoda o kadar çok alt görev ve amaç var ki kahraman Drake'imiz bile (biz değil yani) bir süre sonra tırsmaya başlıyor. Çatışmalar arasında ise sualtı kentlerdeki hayata tanık oluyoruz ve her nevi mühimmat ihtiyacımızı satın alabiliyoruz.

Oyunda denizaltına benzer araçları kullanıyoruz ve bu araçlara yükleyebileceğimiz silahlar ile kullanabileceğimiz enerjinin bir sınırı var. En baba silah ise vendetta sniper. Tek vuruşta düşman gemisinin patlayışını şık bir sahne olarak izlemek mümkün. Senaryodaki diğer bir hoşluk ise her görevi bitirdiğimizde yeni ekipmanlar

edinmemizi sağlayan ödül sistemi. Dahası, iyi götürdüğümüz bir çatışmanın ortasında bir de bakıyoruz ki varlığından bile haberdar olmadığımız sürpriz bir silahımız olmuş. Pantolon cebinde unutulmuş bir 10 milyon bulmak kadar zevkli bir durum.

Dalması kolay, çıkması zor

Bu çatışmalar görsel ve işitsel olarak öyle başarılı ki, senaryonun bize sunduğuyla yetinmeyip ana menüdeki "instant action"larla da vakit geçirebiliriz. Burada sekiz farklı seçenek sunuluyor. Fight simulator, Neopolis race gibi isimleri olan instant action'larda istediğiniz silahla, istediğinize meydan okuyabilirsiniz. İstasyon, konvoy saldırı-ları gibi tadarlar var bu bölümde ve hiçbir bağlayıcılığı olmaması rahatlatıcı.

Ama hepsinin ötesinde grafikler... Yüklü de olsa, biraz yavaşlatsa da o görüntüler için her şeye değer. Senaryo dandik, oynanış sorunlu da olabilirdi, yine de farket-

mez. Kalamış'ta bir tatlı huzur misali bir oyun AquaNox 2, en azından görüntüleriyle. Özgün bir koreografi eşliğinde su balesi izler gibisiniz. Rüzgarda salınan bitki örtüsü, med cezirde ışıldayıp sönen dalgalar da cabası.

Ayrıca oyundaki karakterler de görüntü, konuşma biçimi vs. itibariyle gayet gerçekçi. Bu karakterlerin yığıtlıklarını heybetli birer cüseyyle vurgulama ihtiyacı duymamışlar, hepsi gayet sıradan görünüyor. Oyunda her şey o kadar estetik ve uyumlu ki, başınızı ekrandan çevirdiğinizde gözünüze çarpan bir bardak sizi rahatsız edebilir. Menüler, butonlar, oklar, yazılar, her şey incelikle düşünülmüş.

Neyse ben Saros'a dalmaya gidiyorum, tutmayın beni!..

Esra Akın



Sualtında geçen hazine savaşları da en az yeryüzündeki kadar vahşi ve amansız.

PRO PUAN

✓ Muhteşem grafikler, sağlam bir kurgu, tutarlı bir hikaye. Ve çok hoş bir ambiyans.

✗ İnsan taze biçilmiş çimen kokusunu, yağmurdan sonraki toprak kokusunu öznlüyor.

Başka bir dünya yaratma konusunda başarılı bir oyun. Kendinizi bu dünyaya çok rahat kapatabilirsiniz.

80

Next Generation Tennis 2003

TÜR: Spor ÜRETİCİ: Wanadoo, Carapage DAĞITIMCI: Wanadoo www.wanadoo.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 500 MHz işlemci, 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM, 300 MB hard disk alanı

O kort senin, bu turnuva benim... Raketler, madalyalar, şan, şöhret...

Sporla gerçek hayatta ilgilenin ya da ilgilenmesin, iyi niyetli herkesin zevk alabileceği bir oyun Next Generation Tennis 2003. Grafik açısından diğer spor oyunlarına kıyasla pek yeterli sayılmaz, özellikle de yapaylığı her halinden belli, dokunsan düşecek gibi duran seyirciler hiç hoş değil. Hele de alkış moduna geçtikleri zaman sanki kortta bir saz ekibi müzik çalıyor da seyirciler de ona tempo tutuyor gibi bir hava doğuyor. Ama gerçek bir tenis tutkunuysanız bu oyunu denemelisiniz.

Yazıya paldır küldür bir giriş yaptım ama sebebi oyundan iyice daralıp kendimi Word ortamına zor atmış olmam. Çok sıkıcı bir oyun olduğundan değil, raket salmaktan yoruldu kolum.

Ama madem burdayız, eksiklerinden başlayarak anlatalım... Göze çarpan en önemli eksik, oyunda gerçek tenis adına kortlar ve sponsorların varlığına karşın oyuncuların sanal olması. Yani Kournikova'nın sütun bacakları,

Agassi'nin karizması filan yok maalesef. Oyunun arayüzü ise gerçekten çok vasat. Next Generation Tennis 2003, PS 2 ve Xbox platformlarında da bulunuyor ve önce konsollar için geliştirilmiş olduğundan PC'de birçok eksigi var. Oyunun Options bölümü gerçekten de eksiklerle dolu. Grafik ayarları ve kontroller oyun içinden değil, Windows üzerinde oyunun

klasörü içinde yer alan konfigürasyon arayüzünden yapılıyor. Ses için de bir firmayla anlaşma yapılmadığından, EAX gibi formatları desteklemiyor.

Raketi gerdir, kariyer yap

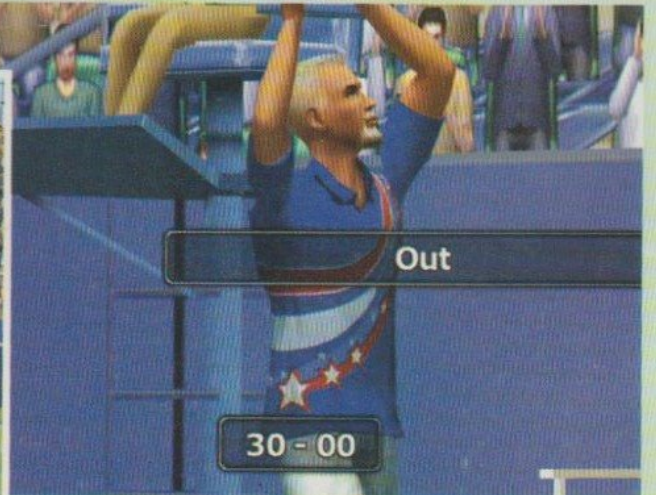
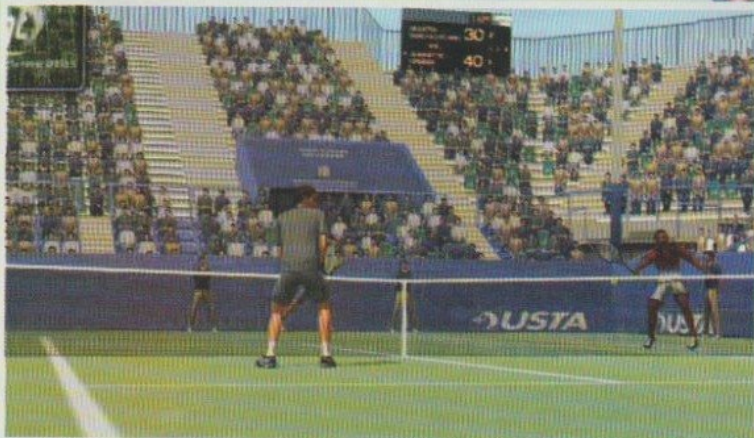
Next Generation Tennis 2003, bildik bütün tenis özelliklerini ve Roland Garros 2003 France tur-



Bütün bu kortlar tenis turnuvalarının geçtiği gerçek mekanlardan alınmış ama ya oyuncular? Tanımıyoruz.

nuvasını içeriyor. Toplam 6 moddan oluşuyor: Arcade modda bütün maçları bitirip hem para kazanıyoruz hem de oynamadığımız oyuncuların kilitlerini açabiliyoruz. Exhibition modda ise ikiye iki ya da teke tek seçeneklerine göre istediğimiz şekilde maç yapabiliyoruz.

Career ise bence oyundaki en zevkli modlardan biri. Modun adından da anlaşıldığı üzere burada herhangi bir player skin'i seçerek ona kariyer yaratıyoruz. Oyuncuyu ilk seçtiğimizde iki elini ya da tek elini kullanabilme seçeneği de sunulmuş ki bu gerçekten önemli. Kariyerimize



Seyircilerin yarısı kahverengi, diğer yarısı mavi giyinmiş. Niye ki?

rookie (çaylak) zorluk derecesiyle başlıyoruz ve derecelerimiz champion ve professional diye devam ediyor. Skill (yetenek) bölümünde bize verilen puanla yeteneklerimizi bir yere kadar artırabiliyoruz. Bize verilen yetenek puanı ise 300 olarak belirlenmiş. Bir tenisçide olması gereken ise Baseline ve Volley başlıkları altında Forehand ve Backhand ile Serve (servis) yetenekleri. Bunları bize verilen 300 puan çerçevesinde arttırabiliyoruz.

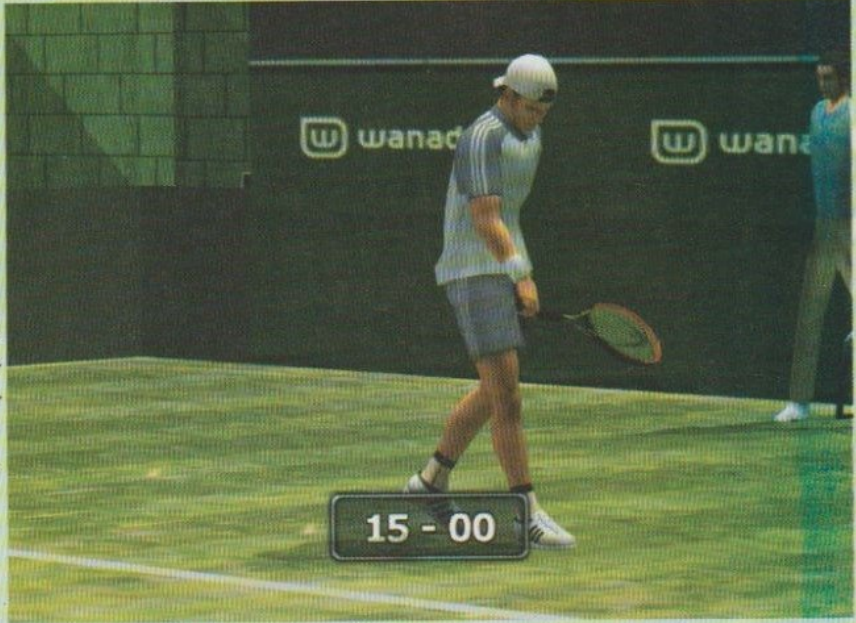
Lacoste şortum nerde?!!

Bu ayarları yaptıktan sonra geniş ve içerikli bir kariyer menüsüne geliyoruz. Home bölümünde 2 kişilik kort oyunlarındaki partnerimizi seçiyoruz. Training bölümünde hem kendimizi geliştirmek hem de yeteneklerimizi çoğaltmak için çeşitli antrenmanlar yapıyoruz. Bu antrenmanlar sırasıyla Baseline vuruşlarımızı çalışmamız için Shoot'em Down, Volley'lerimizi çalışmak için Space ve Serve'lerimizi çalışmak için Explosive Kegs. Career moddaki World Tour'da ise dünyadaki çeşitli turnuvalara katılıp Shop (mağaza) bölümünde alışveriş yapmak için para kazanıyoruz. Shop

bölümünde ise kazandığımız paralarla kendimize özel tenis topları, elbiseler ve kortlar satın alabiliyoruz.

Tournament modunda ise diğer oyunlardan da bildiğimiz turnuvalara ve kupalara katılıyoruz. Bonus modunda, oyundaki ekstra eğitimleri oynayabiliyor ve 2'ye 1 maç yapma şansı elde etmiş oluyoruz. Fakat

bu mod oyunda bir yere kadar gelince açılıyor. Tutorial ise tahmin edebileceğiniz gibi tenis kurallarını bu işe sıfırdan başlayanlara ve kendini geliştirmek isteyenlere öğretmek için hazırlanmış bir mod. Bu modda kort içindeki çeşitli tenis hareketlerini kavramamız için 3 kademeli olarak Serve, Baseline, Volley, Spin ve Position eğitimleri konmuş. Eğitimleri tamamladıkça eğitim kademeleri sırasıyla 3'e kadar çıkıyor. Bunlara ilave olarak oyunun Options bölümünde Wild Card



Sayı yapan tenisçi tribi hep böyledir, yere bakarlar, racketlerini kurcalarlar ama asla futbolcular gibi sevinmezler.

isimli bölümden Career modda geliştirdiğimiz oyuncuları da yükleyebiliyoruz.

Oyunda tenis meraklılarının bildiği çoğu kort var: Philippe Chatrier ve Suzanne Lenglen (Roland Garros France), Arthur Ashe, Louis Armstrong, Court Grand Stand (US Open), Australian Cup ve British Classic kortları. Zaten oyunun en önemli artışı tenisle ilgili tüm içeriğin

konmuş olması.

Next

Generation 2003'te dijital ortamda tenis adına yapılabilecek her şey fazlasıyla bulunuyor. İçerik bakımından son derece geniş ve tenis açısından ileri düzeyde bir turnuva ve oyuncu sistemi var. Özellikle oyun içindeki replay (tekrar) modları ve ekranda yapılan vuruşların hızının km birimiyle gösterilmesi çok etkileyici. Oyun grafik ve ses açısından ise vasatın üzerinde. Ancak topun arkasından çıkan rüzgar efekti ve yine topun kortun zemininde bıraktığı izler gayet etkileyici! Grafik ve ses açısından yetersiz görünse de, Next Generation Tennis 2003, kendi türünde başarılı sayılabilecek ve meraklılarını tatmin edebilecek bir içeriğe sahip.

Tayhan Memir

Kournikova yoksa ben de yokum...

Next Generation Tennis 2003 güzel bir oyun. Tamam ama karakter ve oyuncular adına oyunda gerçeğe yönelik hiçbir çalışma yapılmamış. Olmaz ki... Şimdi biz Anna Kournikova, Andre Agassi gibi ünlülerle oynayamayacaksak ne anladık bu işten? Hem bir sürü seçenek var: Pete Sampras, Ivan Lendl, Boris Becker, Björn Borg, Monica Seles, Martina Hingis, Gabriela Sabatini... Sonra Serena ve Venus Williams kardeşler var... Şimdi aklıma gelmeyen bir sürü tenisçi var. Japon animeleri kılıklı karakter isimlerini oyuna entegre ederek sunmuşlar, yok Tusubasa, yok Pokemon... Roland Garros gibi dünyanın en profesyonel tenis liglerinden birini ve bu ligin kortlarını oyuna entegre ediyorlarsa kadın ya da erkek ünlü oyunculara da yer vermeleri gerekirdi. Artık geçti tabii...



PRO PUAN

- ✓ Çok geniş bir turnuva içeriğine sahip olması, tenis kortlarının çoğunun bulunması, etkileyici maç efektleri içermesi
- ✗ Yetersiz ve vasat grafik yapısı, ses efektleri ve müzikler, konfigürasyon arayüzünün oyun içine entegre edilmemesi

Tenis adına dolu içeriği olan bir oyun. Spor oyunları meraklıları zevk alabilir ama grafikleri çok zayıf.

58

Oyun telefonu

Samsung SGH-X400, mobil oyunlar için gereken her şeye sahip

Bir telefondan çok Java oyun konsolu özelliklerini taşıyor X400. 65K renkli 128*160 TFT LCD ekranı, 3D grafikleri, tuş takımı ve kontrolleriyle X400'ün bir telefon olarak işlevselliği ikinci sırada geliyor. Zaten telefonun "ciddi oyuncular" için kişisel bir mobil aksesuar olarak tasarlandığı belirtiliyor Samsung tarafından. Genelde sadece "telefon numarası çevrilsin yeter" mantığında kısıtına konumlanan tuş takımının aksine X400'de rahatça oyun oynamayı sağlayacak yön tuşları bulunuyor. Mobil oyunlarda 2, 4, 6, 8 ve 5'in önemi herkesin malumu, X400'ün tuş takımında da bu önem yeterince vurgulanmış. 86 x 46 x 20.2 mm ebatlarında ve 90 g ağırlığında olan X400, bu haliyle avuçiçine çok rahat sığıdığından elinizle, parmaklarınıza kramp girmeden saatlerce oyun oynayabilmenizi sağlıyor.



X400'de standart olarak 7 oyun bulunuyor ve bunlara zaman içinde download edilebilen sayısız oyunu ekleyebiliyoruz. Yamaha'nın 40 poli melodi çipi sayesinde de gerçeğe çok yakın 40 polifonik melodiyi hafızasında tutuyor. Ayrıca X400'ün FM radyo alıcısı da var ve telefonun bu fonksiyonundan yararlanmak için kulaklığı takmak ve bağlantı düğmesine basmak yeterli.

Nomad MuVo NX

Pratik ve hafif bir müzik arşivi

Creative'in alt markası olan Nomad'in 128 MB kapasiteli MuVo NX'yle gittiğiniz her yere müziğinizi götürebilirsiniz. WMA ve MP3 formatlarını destekleyen MuVo NX, oldukça ince ve hafif olduğundan egzersiz yaparken ve hareket halindeyken rahatça kullanılabilir. Bir AAA pil ile MP3 dosyalarını 11 saat, WMA dosyalarını ise 9 saat aralıksız çalabilir. (Tabii bu süre ses seviyesi, pil tipi ve kulaklıklara bağlı olarak değişebilir.) Geniş LCD ekranıyla da parçalar hakkındaki bilgiyi istediğiniz



kadar artırabilirsiniz. USB bağlantısıyla PC'den istediğiniz müzik arşivini rahatça oluşturabildiğiniz gibi, cihazın USB bellek özelliğiyle diğer formatlarda doküman ve fotoğraflarınızı saklayabilir ve taşıyabilirsiniz. Ayrıca MuVo NX'in kayıt özelliği de var ve 8 saate kadar kayıt imkanı tanıyor. Aynı zamanda üç işi yürütebilen MuVo NX'in bu fonksiyonlarını tek başına değerlendirdiğinizde de sonuç etkileyici. Örneğin bir kayıt cihazı da 8 saat kayıt yapıyorsa iyi kabul ediliyor. Üstelik bu özellikler avuçiçinde bir araya geliyor ve çok az yer kaplıyor. Creative güvencesi ve kalitesini söylememize gerek yok.

Cebimdeki Oyunlar

Sırları bir türlü çözülmemeyen, yapımına binlerce işçinin emek verdiği yetmiyormuş gibi hâlâ daha yığınla bilim adamının mesaisini alan piramitler, sonunda sahiplerini de sinir ediyor. En azından bu oyunda.

Mummy'de piramitlere bu dehlizleri, labirentleri, gizli kapıları filan koyma işini zamanında neden bu kadar abarttığına hayıflanılan mumyalar için çalışıyoruz. Mumya tabii aradan bu kadar zaman geçtiği için kendi koyduğu tuzakları, kestirmeleri ve ipuçlarını unutmuş. Mumyayı dışarı çıkarmak için önce balyozu, sonra çıkış kapısını bulmak gerekiyor. Öte yandan, bu uzun ve bir o kadar da meşakkatli maceranın sonunda, bizi sandıklarca altın bekliyor.



Oyunda, üç ayrı piramitte mumya olarak çalışabiliyoruz. Etrafta gezinen bir sürü evcil piramit hayvanının yanı sıra bir o kadar da kendini bilmez turist var. Bunlara çarpmak, haklarınızdan birinin yanmasına neden oluyor. Mısır belediyesinin sağda solda açılıp duran çukurlarını saymıyoruz bile... Tabii her şey sizi durdurmak ya da yavaşlatmak üzere tasarlanmış değil. Yardımsever Anubisler size yolunuzu kısaltacak bilgiler sunabiliyor. Ya da yediğiniz böcekler sayesinde bir müddet etraftakilerden korkmadan gezebiliyorsunuz. Dokunduğunuzda size can veren lahitleri de unutmayalım.

URL: www.mobiloyuncu.com

Destekleyen Telefonlar:

Nokia 3510i, 3300, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 6800, 8890, 7650, 3650

AMD'den 64 bit

Son kullanıcılar için Athlon 64'ün harikalarına az kaldı

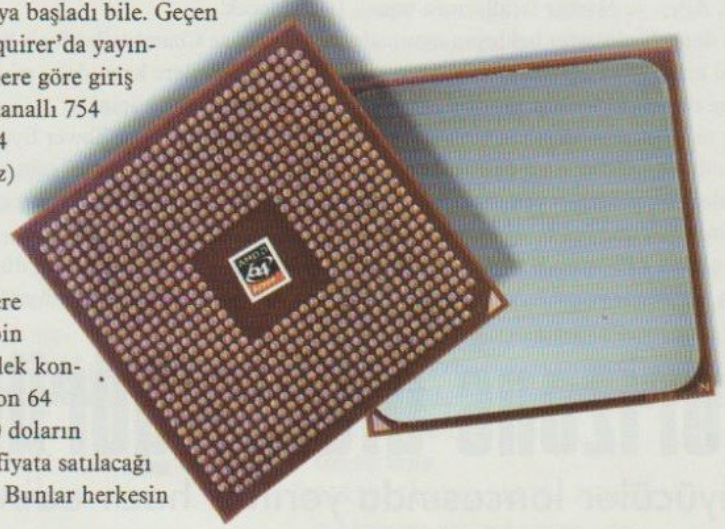
Nihayet Microsoft 64bit destekli Windows XP'yi hazır etti ve AMD için 64bit'lik işlemcileri piyasaya sürmenin yolu açıldı. Bu işlemciler sayesinde 64 bit'lik sisteme geçme şansımız olacak. Şu anda kullandığımız bütün işlemciler ve sistemler 32 bit'lik altyapı ile çalışıyor.

AMD geçtiğimiz Nisan ayında Opteron adlı 64bit işlemcisini piyasaya sürmüştü fakat bu işlemciler Intel'in Itanium'ları gibi sunucular için tasarlanmıştı. Bu çıkıştan sonra AMD son kullanıcıya yönelik Athlon serisinin de 64 bit'lik versiyonunu piyasaya çıkarma kararı aldı. 23 Eylül'de piyasaya sürmeyi planladığı Athlon 64 işlemcileri çoğu son kullanıcı heyecanla bekliyor.

64 bit'lik mimari ile şu anki 32 bit'lik mimariden çok daha fazla performans alabileceğiz. Eğer bugünlerde PC'nizi

upgrade etme planları içerisindeyseniz biraz daha bekleyip bu işlemcilerin neler yapabildiğini görmekte fayda var. Sonra pişman olabilirsiniz. Ayrıca Athlon 64 henüz çıkmadan fiyatları fıslı gazetesıyla yayılmaya başladı bile. Geçen hafta The Inquirer'da yayınlanan bir habere göre giriş seviyesi tek kanallı 754 pin Athlon 64 3200+ (2GHz) yaklaşık 399 dolara satılacaktı. Profesyonellere yönelik 940 pin çift kanal bellek kontrolü Athlon 64 FX'in ise 650 doların üzerinde bir fiyata satılacağı düşünülüyor. Bunlar herkesin

tahmin ettiği rakamlar olmakla birlikte AMD'nin etiketlerini bekleyip sonucu görmek en doğrusu. 64 bit mimarisinin bize neler kazandıracığını düşündükçe insan sabırsızlanıyor.



Çok şık bir kasa

ChiefTec Matrix Big Tower, 150 Euro'ya değer

Evinizde profesyonel bir sistem kurmak istiyorsanız ChiefTec Matrix BigTower isteklerinizi karşılayacak nitelikte. Kasa çok gelişmiş bir tasarıma sahip; klasik kasalardaki gibi vidalar ve can sıkıcı kilitlerle uğraşturmuyor.

İleriye dönük profesyonel upgrade'lerde bulunacak kişiler için ideal. Chieftec Matrix BigTower'ın en önemli özellikleri ise 300 Watt'lık sağlam bir güç kaynağı ile gelmesi pek çok parçayı vida kullanmadan söküp takabilmeniz, kasanın opsiyonel şeffaf yan kapağının olması.

Kasada toplam altı adet 5.25 inç ve sekiz adet 3.25 inç sürücü yuvası bulunuyor. Ayrıca güç kaynağının üzerinde su soğutma takılabilecek bir boşluk var.

Kasanın ülkemizdeki fiyatı 150 Euro; yan kapağının üzerinde bir de fanla hediye olarak geliyor. Overclock meraklıları için vazgeçilmez bir seçim olabilir ChiefTec Matrix BigTower.

Ülkemizde internet üzerinden satışı bulunan bu kasayı www.dijitalcenter.com adresinden temin edebilirsiniz.



Şimdi de i-worm

Bugünlerde virüs uyarısı içeren bir e-posta gelirse sakın kanmayın. Zira geçen haftaların Mblast faciasından sonra kimilerine security@microsoft.com adresinden "use this patch immediately" yani "bu yamayı derhal kullanın" konulu e-postalar gelmeye başladı. (Yani bir virüs ünlü oldu, konuşuldu, haber yapıldı ya illa suyunun çıkarılması gerekiyor.) Tabii mblast'tan sonra Microsoft yamasına aşına olan yüreklerin yeni gelen mesajı da i-worm oldu-ğunu bilmeden hemen kucaklayası geliyordu. ProGamer'dan uyarması: Microsoft kimseye böyle mesajlar yollamıyor ve mesajda söylendiği gibi yamayı kullanmak üzere patch.exe'ye tıklarsanız olacaklardan sorumlu sizsiniz.

Natural Selection'a iki yama

Oyuncuların istediği denge yakında sağlanacak

Natural Selection'ın yapımcıları çıkardıkları 2.0 yamasının hemen ardından önce 2.1 daha sonra da 2.01 yamalarını çıkaracaklarını açıkladılar. Oyunun yeni versiyonu çıktığında Alien tarafının oyundaki üstünlüğü, Alien ve Marine taraflarının tamamen dengeli olmasını bekleyen oyuncuları hayal kırıklığına uğratmıştı. 2.1 yaması denge değişikliklerinin yanı sıra yeni haritalar ve Türkçe desteği içerecekti. Ancak yakında başlayacak olan çeşitli lig ve turnuvalara bu yamanın yetiştirilemeyeceğini düşünen yapımcılar, taraf dengeleri için özel olarak 2.01 sunucu yamasını bir iki hafta içinde çıkaracaklarını duyurdu.

2.01 yamasında yer alacak olan muhtemel değişiklikler şunlar:

- Onos redeem (redemp) olduğunda yuttuğu kişi geride kalacak.
- Armory'den silah doldurma sırasında mermiler önce rezerve gidecek.
- Offense Chamber'lar hızlı hareket eden hedeflere karşı daha etkisiz olacak (jet pack için).
- Marine Resource Tower fiyatı 15'e düşürecek.
- Alien'lar yürürken görünmezliklerini kaybetmeyecekler.
- Alien oynarken oyundan düşerseniz, tekrar bağlandığınızda düştüğünüz andaki



kaynaklarınız korunacak.

Yamalar hakkında detaylı bilgiler için www.natural-selection.org sitesini ziyaret edebilirsiniz.

Horizons ufukta görüldü

Büyücüler loncasında yerinizi hazır edin

Arifact Entertainment tarafından geliştirilen ve Atari tarafından piyasaya çıkarılacak olan devasa online RPG oyunu Horizons: Empires of Istaria 40 bin kullanıcı beta testlerinin yavaş yavaş sonlarına gelirken oyunla ilgili yeni detaylar da açıklanmaya devam ediyor. Oyunun yayınlanan son görüntüleri oldukça heyecan verici. Yapılan açıklamalara göre oyunda yer alan büyüler kullanabilmek için oyuncuların büyücüler loncasına (guild of magicians) katılıp seçtikleri belli bir büyü üzerinde uzmanlaşmaları gerekiyor. Karakteriniz bu

tür özel büyüler üzerinde ne kadar çok çalışır ve bu büyüler ne kadar sık denerse ustalığı da o kadar artıyor. Oyunun yapımcıları, Horizons'da büyü kullanımının en az savaş sekanslarında olduğu kadar stratejik bir planlama ve oyuncular arası koordinasyon gerektireceğini belirtiyor. Çünkü karakterinizin büyü öncesi, büyü sırasında ve büyü sonrası saldırı ve savunma gücü önemli farklılıklar gösterecek.

Büyü öncesi ve sırasında karakteriniz son derece savunmasız. Toparlanabilmesi için büyüün ertesinde vakte ihtiyacı olacak. Ayrıca bir süre aynı büyüyü yapması mümkün değil. Bu da her hareketinizi ve zamanlamanızı iyice hesaplamanızı gerektiriyor. Screenshotlardan görüldüğü kadarıyla yeterince uzmanlaştıktan sonra bir ateş ya da buz büyüsünün düşmanlarınız üzerinde bırakacağı hasar, bildiğiniz herhangi bir zararlı kıyaslanacak gibi değil. Bu da oyundaki mücadelenin kana kan, diş diş olacağını gösteriyor. Horizons, Ekim ayı sonunda çıkacak.



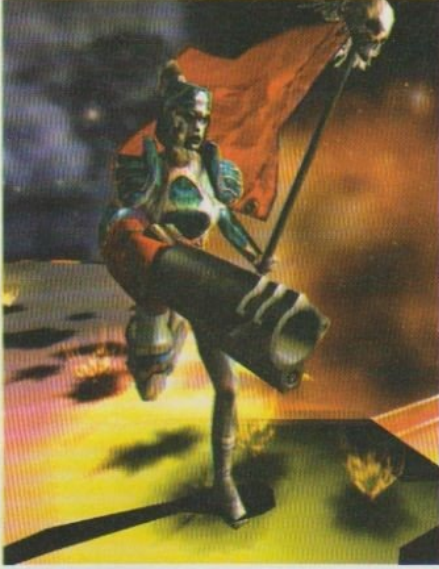
WoW'ta yeni ırklar



Biz oyunun çıkmasını beklerken Blizzard Entertainment, World of Warcraft'ta oynanabilecek olan üç ırkı daha açıkladı: Undead, Trolls, Gnomes. Undead ve Troll'ler Horde'un üyeleri olarak Orc ve Tauren'lere katılırken, Gnome'lar Human, Dwarf ve Night Elf'lere katılıyorlar. Yeni ırklardan Undead'lerin ise detaylı bilgileri World of Warcraft'ın internet sitesinde yerini almaya başladı. Hikayeye göre Lich King'in buyruğundan çıkan Undead'ler Banshee Queen Sylvanas Windrunner'ın önderliğinde bir araya geliyorlar. Kendilerine Forsakens diyen bu grup ortak düşmanları Lich King'e karşı Orc ve Tauren'lere katılıyorlar. Ayrıca üç yeni karakter sınıfı da açıklandı: Priest, Rogue, Paladin. WoW'ı dört gözle beklemeye devam ediyoruz.

Online Oyun Rehberi

Evde tek başına oynamaktan sıkılan, diğer oyuncularla buluşmak isteyenler! Bu rehber size



Dünyada hızla gelişen online oyun sektörü, yavaş da olsa ülkemizde de ilerliyor. Çok kaliteli bağlantılarımız yok ama yurtiçi sunucularda iyi, yurtdışındaki sunucularda ping'lerimiz biraz yüksek de olsa oyun oynayabiliyoruz.

Bu rehberden yurtiçinde bulunan belli başlı sunucularda hangi oyunların oynanabileceğini öğreneceksiniz. Listede şu anda yer almıyor olsa da bir de yakında yeni sürprizlerle geri dönmesini beklediğimiz Sanane Sunucuları var, eski güzel snn günlerini unutmayanlar bilir.

Avaturk

www.avaturk.net

Henüz Faz 1.0 adını verdikleri test aşamasında olsalar da 8 oyun sunucusunun bulunması Avaturk'ün en önemli avantajlarından birisi. Avaturk yetkilileri her ne kadar test aşamasında çeşitli sunucu problemleri yaşanabileceğini belirtse de bu problemlerin çok büyük olacağını sanmıyorum. Şu an için tek dezavantaj üyelik sisteminin olmaması nedeniyle çeşitli kullanıcı problemleri yaşanması olacaktır. Ancak daha ilerki aşamalarda üyelik sistemi ve diğer hizmetlerin de devreye girmesiyle kısa sürede Avaturk sunucularının oyuncu için ideal bir ortam olacağı kesin.

Avaturk'ten oynayabileceğiniz oyunlar

ve sunucu adresleri şöyle:

Quake III Team Arena

q3.avaturk.net
sunucu: 4, kapasite: 64, port: OSP için 27960 ve 27961, CPMA için ise 27962 ve 27963

Quake 2

q2.avaturk.net
sunucu: 3, kapasite: 26 port: 27910, 27911, 27912

Unreal Tournament 2003

ut20031.avaturk.net, ut20032.avaturk.net
TTM 2.3 , sunucu: 2, kapasite: 32
port: 7777

Battlefield 1942 : Road to Rome

bf1942rtr.avaturk.net
sunucu: 1, kapasite: 32 port: 14567

Battlefield 1942 : Desert Combat

bf1942dc.avaturk.net
0.39k, sunucu: 1, kapasite: 32 port: 14567

Return to Castle Wolfenstein:

Enemy Territory

rtcwet.avaturk.net
sunucu: 1, kapasite: 24 port: 27960

Counter Strike

cs1.avaturk.net, cs2.avaturk.net
cs3.avaturk.net, cs4.avaturk.net
cs5.avaturk.net, cs6.avaturk.net
sunucu: 6, kapasite: 96-120 port: default

Natural Selection

ns-1.avaturk.net, ns-2.avaturk.net
sunucu: 2, kapasite: 32-40 port: default

Team Fortress

tf1.avaturk.net, tf2.avaturk.net
sunucu: 2, kapasite: 32-40 port: default

Sandwaves

www.sandwaves.org

Uzun bir süredir aktif olan ancak son dönemlerde popüler olan sunuculardan biri. Sparkle adını verdikleri bir program ile sunucularına rahatlıkla bağlanabilir ve oyun ayarlarınızı değiştirebilirsiniz. Ayrıca Sandwaves'te şu anda aktif olarak işleyen bir klan sistemi de bulunmaktadır. Sandwaves'ten oynayabileceğiniz oyunlar ve sunucu adresleri şöyle:

Adrenaline Gamer

ag.sandwaves.org
sunucu: 1, kapasite: 12 port: 27777

Natural Selection

nats.sandwaves.org, nats2.sandwaves.org
Turnuva sunucusu, sunucu: 2,
kapasite: 24, port: default

Counter Strike

cs1.sandwaves.org, cs2.sandwaves.org
cs3.sandwaves.org, cs4.sandwaves.org

Quake 2

195.87.6.2
sunucu: 1, kapasite: 16, port: 27015

AGS Zone

www.agszone.net

Genellikle Counter Strike oyuncularının uğradığı AGS Zone, diğer Day of Defeat ve Jedi Knight sunucularıyla da oyuncular için iyi bir yer.

AGS Zone'dan oynayabileceğiniz oyunlar ve sunucu adresleri şöyle:

Counter Strike

213.194.112.162, 213.194.112.163
cs3.agszone.net, cs4.agszone.net
sunucu: 4, port: default

HLDM

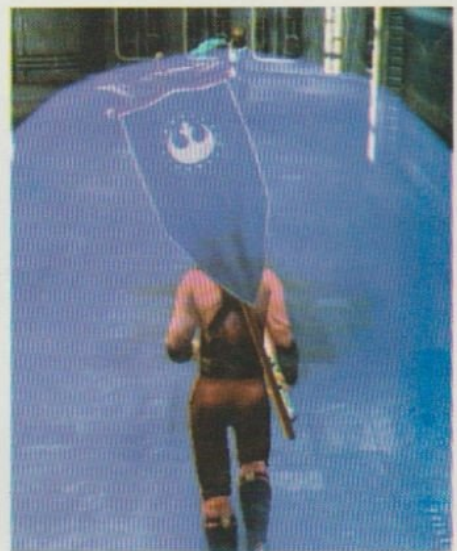
hldm.agszone.net
sunucul, port: default

Day of Defeat

dod1.agszone.net, dod2.agszone.net
sunucu: 2, port: default

Jedi Knight 2

jedi1.agszone.net, jedi2.agszone.net
jedi3.agszone.net
sunucu: 3, port: 28070



Championship Manager 4

Bu kimilerinde (misal Robbie Williams) bağımlılık yaratan oyuna duyarsız kalacak değildik ya? Bu yazıda sizlere CM4'te başarılı olmak için kolay yoldan yapabileceklerinizi anlatıyoruz. Faydalanması sizden...

Öncelikle CM3 ile CM4 arasındaki farklılıklara değinmekte fayda var. CM4, oyunun kendi içinde yeni bir serinin başlangıcı. Tabii bu seri değişikliği oyuna birçok özellik kattığı gibi yanında birçok bug da getiriyor.

CM4'te dikkatinizi hemen çekebilecek iki büyük değişiklik var. Bunlardan ilki antrenman bölümünün alışılmadık derecede ayrıntıya kavuşması. Artık antrenman bölümünde daha fazla zaman harcamanız gerekecek. Takıma birçok katkı sağlayacak düzenlemeler yapabileceğiniz antrenman programında seçebileceğiniz birçok aktivite bulunuyor.

İkinci büyük değişiklik ise maçın iki boyutlu olarak izlenebilecek olması. Tabii CM ruhuna aykırı gelen bu devrim niteliğindeki özellik, oyun üzerine negatif etkiler de bindiriyor: Oyunun hızı. Aslında oyuna başlarken lig seçimi ekranında sisteminiz kontrol edilerek kaç lig açacağınız konusunda yönlendiriliyorsunuz. Fakat özellikle lig sayısı ters orantılı olarak değişen oyun hızına bu iki boyutlu maçlar da önemli derecede etki ediyor. Çünkü maçlar tekst modu dışında, görsel olarak da resmediliyor. Bunların da arşivlendiğini düşünürsek oyunun hızının neden azalacağını kolayca anlayabiliriz. Fakat iki boyutlu maç izleme ekranı beklendiğinden çok daha eğlenceli. Yıllardan beri maçı izleme fikrine sıcak bakmayan çoğunluk bile iki boyutlu maç görüntüsüne kolayca ısındı diyebiliriz.

Bu ekranın da özel ayarları var tabii ki. Örneğin maçın ne kadarını bu ekran-



Bir istatistiksel zenginlik abidesi gibi olan CM serisi, bundan böyle grafikleriyle de kendine has kalmaya devam edecek.

dan izlemek istediğinizi seçebiliyorsunuz. İsterseniz sadece önemli pozisyonları, isterseniz de tüm maçı bu ekrandan izlemek mümkün. Yani gerçek zamanlı olarak 90 dakikalık bir maç izlemek elinizde. Ama korkmayın. Topun oyunda olmadığı süreler hızlandırılarak, bu seyir süresi ortalama 50 dakikaya kadar indirilmiş durumda. Belki tüm maçları değil ama kritik ve derbi maçları bu ekrandan izlemeniz, heyecanlı dakikalar geçirmenizi sağlıyor. Maçı izlerken gerçek futboldan o kadar çok olaya şahit olacaksınız ki; ara paslar, muz ortalar, hızlı çıkılan kontrataklar, aşırı vuruşlar vs...

Bu arada zaman zaman saçma görüntülere tanık olup bundan şikayet edenlerin kaçıracağı hoş anstantaneler var. Bunlardan en çok rastlanana, bir futbolcunun durduk yere tacı rakip futbolculara teslim etmesi ya da bir futbolcunun topu durup dururken saha dışına yollaması. Burada gözden kaçan olay ise Fair Play. Bu hareketlerin nedeni sakatlanan bir futbolcunun tedavisine imkan vermek ve yapılan bu Fair Play'e cevap vermek. Tabii siz ayağınızdaki topu birden dışarı atan futbolcuyu görünce oyuna kızmaktan kendinizi alamıyorsunuz.

Ayrıca görsel olarak oyuna getirilmiş

çok hoş bir yenilik daha var. Bu da skin özelliği. Resmi ve resmi olmayan yüzlerce skin, internet sitelerinde dolaşmakta. Bu sayede oyun görünümünden sıkılan oyuncular için bir kurtuluş yolu bulunmuş durumda. Bu skinler arasında CM3 ekranını özleyenler için CM3 görünüm skin'i de mevcut. Ayrıca takım, ülke ve futbolculara özel skin'ler de var. Bu dosyaları bulmak için internetteki en iyi site ise www.cmskins.com.

Oyundaki diğer değişikliklerden birkaçı ise şöyle: Soldaki menüye, gezdiğiniz ekranlar için bir çeşit "geçmiş" seçeneği konulmuş. Bu sayede gezip baktığınız takımlar ve futbolculara kolay erişme imkanı tanınmış. Ufak bir ekleme olsa da ve oyuna etki edecek bir özelliği olmasa da saat kavramı oyuna eklenmiş. Sabah / öğle / akşam yerine çeşitli saatler sol üst köşede boy gösteriyor.

Önceki oyunlarda yönetimin sizin hakkınızdaki düşüncelerinin yer aldığı ekran genişletilerek bu bölüme bir teknik direktör için en önemli olgu olan taraftarın düşüncesi eklenmiş durumda. Futbolcular, medya ve yönetimle olan ilişkilerinizdeki hassasiyet daha da artırılmış. Artık medya tarafından daha çok sorguya çekilecek ve vereceğiniz cevaplarla yönetim ve futbolcularla daha çok yüz yüze geleceksiniz.

Oyunda yedek takım ve genç takımı da kontrol edebiliyorsunuz. Eğer bunlarla



Juventus olarak bu sezonu da lider tamamlamamız hocayı değiştirmeyi düşünüyoruz... Ne dedim ben? Hayır gitmiyorum!

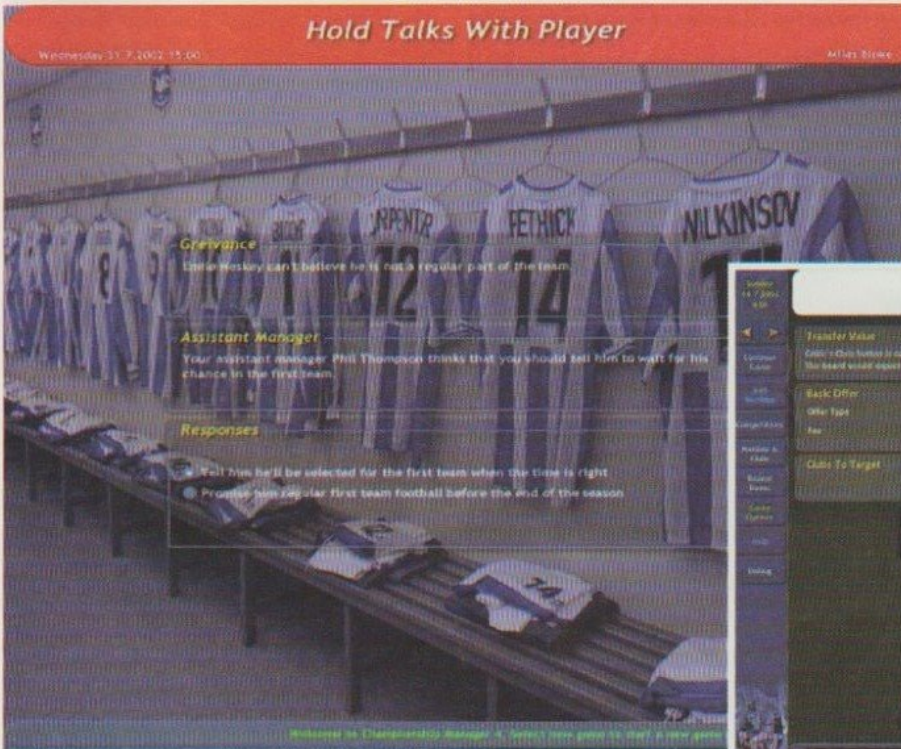
uğraşmak istemezseniz bu göreve istediğiniz yardımcılarınızı atayabiliyorsunuz. Ayrıca bu takımları sizin A takımında uyguladığınız taktikle oynatmalarını isteyerek, bu futbolcuların sizin taktiğinize göre yetişmesini sağlayabiliyorsunuz.

Oyun içinde not defteri tarzında güzel bir bölüm var. Bu şekilde her türlü olayı isterseniz varolan cümlelerle isterseniz de kendi cümlelerinizle bu bölüme kaydedebiliyorsunuz. Hatırlatma özelliği de var.

Oyunda sizin de ayrıntılı bir bilgi ekranınız var. Özelliklerinizin yer aldığı bu ekranda menajerlik özelliklerinizin zamanla değişip değişmediğine dair çeşitli spekülasyonlar var.

Oyuncu profilindeki ayrıntılar da artırılmış. Örneğin mutluluk konusunda daha çok bilgi veriliyor. Fikstür ekranında önceki maçlara dair belli başlı bilgiler bulmak mümkün; oyuncu notları, seyirci sayısı gibi. Finans ise oldukça ayrıntılı hale getirilmiş ve eğer parayı çarçur ederken takımın ekonomik olarak toparlanması oldukça zor. Unutmayın ki ekonomik durum da takımdaki geleceğinizi etkiliyor.

Bu uzun ama gerekli girişten sonra artık CM4'ün inceliklerine geçelim.



CM4'ün bir yeniliği de futbolcularınızı başka klüplere bir teklifle satma imkanınızın olması.



Strateji Rehberi

Takım

Kendinize hayalinize göre bir takım seçerek oyuna başlıyorsunuz. Juventus, Real Madrid, Manchester United gibi büyük takımlar seçip devamlı şampiyonluğa oynayabilir; birinci liglerin zayıf takımlarıyla ligde kalma heyecanı yaşayabilir ya da alt liglerden bir takım seçip zorlu mücadeleler sonunda bu takımı üst liglere, devamında şampiyonluklara taşıyabilirsiniz. Bu hayalleriniz için en uygun ülke İngiltere, çünkü en dipten başlayabilirsiniz. Oyunda milli takım da seçmek mümkün fakat bu oldukça pasif bir oyuna neden olabiliyor. Sonuçta futbolcular sizin değil. Belli bir takvimde maçlara çıkıp fut-

bolcuları geri yollamaktan başka çareniz kalmıyor.

Oyuncu seçimi

Oyuncuları seçerken pozisyonlarını ve kullanabildikleri ayaklarını asla göz ardı etmeyin. Belki bir oyun için size fazla hassas gelecek ama her şey oyunu etkileyebiliyor. Sağ ayaklı bir futbolcudan sol kanatta her zaman verim alamazsınız. Bu yüzden oyuncu tercihlerine dikkat edin. Bir de liberoları stoper oynatmayın. Liberoların oyun tarzları farklı olduğundan, örneğin 4'lü savunmada aksayabilirler. Fark ettiğiniz üzere her şey gerçekle birebir örtüşüyor.

Kaleci seçerken dikkat etmeniz gereken özellikler; Reflex (refleks), Handling (top tutma) ve Positioning (pozisyon alma). Defans oyuncuları seçerken dikkat etmeniz gereken özellikler Tackling (top kapma), Marking (marke etme) ve Heading (kafa vuruşu). Orta sahada ise Passing (pas), Finishing (bitiricilik), Off the Ball (topsuz

oyun) ve Creativity (yaratıcılık). Son olarak forvetler için Finishing (bitiricilik), Passing (pas) ve Heading (kafa vuruşu). Ayrıca tüm oyuncular için Flair (yetenek) göz önüne alınması gereken bir özellik.

Taktik

Taktik aslında çok ayrıntılı bir konu. Oyunda varolan standart taktikleri kullanmanın dışında çeşitli kombinasyonlarla sayısız taktik geliştirebilirsiniz. İlk olarak sahaya dağılımınızı belirlemeniz lazım. 4-4-2, 5-3-2, 4-1-3-2 gibi taktikler dışında oyun planınıza göre daha hücumu yönelik ya da daha defansif şekilde takımınızı sahaya dizebilirsiniz. Şimdi olayın daha ince ayarlarına geçelim. Taktik ekranında sağ üstte bulunan "Instructions" a tıklayarak "Team Instructions" a gelerseniz takımın geneli üzerinden değişiklik yapabilirsiniz. Buradan takımın paslaşma stili, defans yapma derecesini ayarlayabilir, takıma ofsait taktiklerini oynatabilir, alan markajı ve kontratak seçeneklerini uygulayabilirsiniz. Bunun dışında en önemli takımın mentalitesini seçebilirsiniz. Bunlar da defansif ve ofansif arasında değişen seçeneklerden oluşuyor. "Instructions" menüsünde ayrıca frikik, penaltı ve kornere atışlarını kimlerin kullanması gerektiğini de belirleyebilirsiniz. Ayrıca oyunculara özel taktikler de verebilirsiniz; örneğin bir futbolcunun takımın geneline göre farklı davranışlar sergilemesini sağlayabilirsiniz. Ayrıca takıma genel olarak verebildiğiniz taktikleri futbolculara da uygulayabilirsiniz; takımınıza sert savunma emri verirken bir futbolcuya da sert savunma emri verebilirsiniz. Bu şekilde futbolcuya özel taktikler, maç içinde çok ince değişiklikler ile maçın sonucuna tesir edecek noktaya gelebilir. Sadece taktik ekranında gezinmek bile uzun zamanınızı alabilir ve bu oyunun neden bir futbol simülasyonu olarak değerlendirildiğini daha iyi anlayabilirsiniz.

Transfer

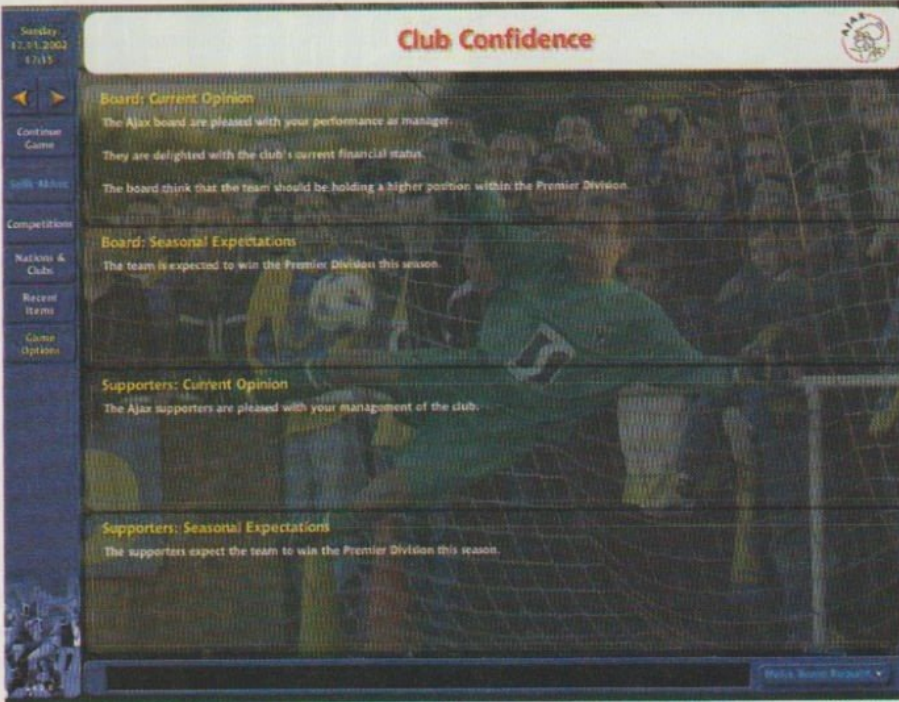
Transfere başlarken öncelikle kulübün gelir-gider hesaplarını kontrol etmelisiniz. Yoksa ikinci sezona geçtiğinizde sizi büyük sürprizler bekliyor olabilir. Size sezon için ayrılan paranın tamamını harcamamaya bakın. Bırakın seneye de kalsın! Kulübün ekonomik geleceğinin nasıl olacağını bilemezsiniz. Başarısızlık durumunda, gelecek sezon o paraya



Oyuna yeni eklenen 2D grafikler kafanızı karıştırmasin. Ona gelene kadar neler var...



Fenerbahçe sahada... Süper Lig'deki performansını bu maçta da gösterirse skor bu şekilde kalmayacaktır.



Oyuncularınızın hepsini yakından takip etmezseniz sezon ortasında ortada kalırsınız. Amaç günü kurtarmak olmasın. İhtiyaç duyabilirsiniz. Kiralık değil de bonservisle futbolcu almayı tercih ediyorsanız öncelikle dikkat etmeniz gereken nokta rakamların çok yüksek olmaması. Yüksek yıllık ücret belirlerseniz ilerleyen zamanlarda bu başınızı çok ağrıtabilir. Tabii o zaman da futbolcu serbest bırakarak bundan kurtulabilirsiniz ama bu da size zarardan başka birşey getirmez. Futbolcuları olabildiğince düşük ücretlere ikna etmeye çalışın. Tabii bu pazarlık sırasında transfer sezonunun da bitmesine dikkat edin. Bu dengeleri iyi tutturup iyi transferler yapmalısınız. Özellikle de genç, yetenekli ve ucuz futbolcu almaya bakın. Bunun için de Player/Staff Search bölümünü kullanacaksınız. Aratırken onlarca özellik arasından çeşitli ayarlamalarla istediğiniz futbolcu bulabilirsiniz. Bu arada bonservis pazarlığı hiç de kolay değil. Siz 5 vermezseniz rakibiniz 7 ister, siz 7 yerine 6 verirsiniz bu sefer de 8 ister. Yani parayı dikkatli harcamak sizi oldukça uğraştıracak.

Oyuncu satmak ise oldukça zor. "Offer to Clubs" ile futbolcuları çeşitli takımlara önerebilirsiniz. Fakat bu da ne kadar yararlı olur, onu deneyince göreceksiniz.

Antrenman

İşte CM4'ün kilit noktası. Oyunun maç izlenimi dışındaki en büyük yenilik. Antrenman bölümü o kadar ayrıntılı ki içinde kaybolacaksınız. Tabii her şeyin olduğu gibi antrenman programlarının da

standart seçenekleri var ama kendiniz olaya bir girdiniz mi çıkması daha da zor. Haftalık programı belirleyebildiğiniz gibi futbolculara özel antrenman da seçebilirsiniz. Ayrıca futbolculara yeni pozisyonlar kazandırmanız da mümkün. Tabii bu uzun bir zaman alabiliyor. Bu konuda uçmamak da lazım. Bir forvetten kaleci yaratamazsınız! Coach'larınızı da görevlere atayabiliyorsunuz. Antrenman bölümü de taktik bölümü gibi çeşitli kombinasyonlarla sayısız çeşitte program

yaratmanıza olanak sağlıyor. Burada sezon öncesi antrenmanlara dikkat etmelisiniz. Oyunun gerçekçiliğini asla unutmamalı ve gerçek hayatta ne yapıyorsa aynıısını uygulamalısınız. Sezon başında kondüsyon depolamak en iyisi. Yoksa sezon içinde bunun sıkıntısını çekebiliyorsunuz. En olmadık yerlerde futbolcularınız sakatlanabilir, yorgun düşebilir ve riske attığınızda aylarca sürecek sakatlıklara neden olabilirsiniz.

Maç içi değişiklikler

CM4'ün en büyük yeniliği, 2D maç izleme ekranının yıllara meydan okuyan Text Mode maç anlatımına rakip olarak gelmesi. Bu sayede yazıların ötesinde maçta olan her şeyi birebir görebilirsiniz. Rakibinizin sizin taktiğinize nasıl cevap verdiğini de bu şekilde izleyebilir ve bu sayede daha rahat bir şekilde taktik değiştirebilirsiniz. Maç içerisinde çok ince konulara da dikkat etmelisiniz. Örneğin bir rakip oyuncunun sarı kartı var. Bu oyuncunun üzerine adam adama sert markaj uygulatırsanız, gerçek hayatta olduğu gibi rakibiniz çileden çıkacak ve takımını 10 kişi bırakacaktır.

Maç sırasında istatistikleri göz ardı etmeyin. Başarılı paslar, yerinde müdahaleler, kafa topları gibi bilgileri takım istatistiklerinden devamlı takip edin. Böylece aksayan futbolcuları daha rahat belirleyebilirsiniz.



Bizden topluca fotoğraf isteyen arkadaşlar (bkz: mektup sayfası) için şimdilik böyle bir şey ayarladık. Daha iyisi yakında...

Hile Kodları

Bükemediğin bileği öpeceksin. Ama bunu yapabilmek için, öncelikle oyun içindeyken konsolu açıp [Enter] demeniz gerekiyor.

Tron 2.0

Oyun sırasında T'ye basın ve açılan pencereye aşağıdaki kodlardan birini girin. Daha sonra [Enter]a basmalısınız.

mpkfa	tüm silahlar, tam health, tam enerji
mptears	sınırsız cephane ve tüm silahlar
mphealth	tam health
mpgod	ölümsüzlük
mpmaphole	level atlama
mpammo	mevcut silahlara tam cephane



AquaNox 2: Revelation

Oyunu -drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice parametresiyle açın. Bunun için oyunun kısayolunun özelliklerine girip [target] alanındaki turnak işaretlerinin dışına komutları şöyle ekleyin:

"C:\Program Files\AquaNox2 Revelation\AquaNox 2 Revelation.exe" -drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice

Oyun başladıktan sonra aşağıdaki tuşlarla ilgili hileleri devreye sokabilirsiniz.

F7	ölümsüzlük (on/off)
F8	görünmezlik (on/off)
F10	görev tamamlanır (auto)
F11	görev tamamlanır (manuel)
F12	görev başarısız olur

Gothic II

Oyun sırasında [C]ye basın, [marvin] yazın ve yine [C]ye basarak menüden çıkın. Sonra [F2]ye basarak aşağıdaki kodlardan birini girebilirsiniz.

Cheat Full	oyuncu iyileşir
Cheat God	ölümsüzlüğü açar
Cheat God od	ölümsüzlüğü kapatır
Edit Abilities	bir menü ortaya çıkacaktır, yeteneği ve değerini girin
Goto Waypoint [hedef]	girilen hedefe direkt gidilir

Dark Sun 2: Wake of the Ravager

Oyunun dosyasını açarken komut satırını [dsun -k911] yaptıktan sonra aşağıdaki parametreleri şöyle yazarak hileleri çalıştırın:

dsun -k911 -s -p -m -a	
s	oyuna bütün büyülerle başlama
p	oyuna bütün "psyonics"lerle başlama
m	müziği kapatma
a	intro'yu kapatma

Oyun sırasında aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz:

T	bütün grubun level'ını bir artırma
t	savaşta bir karakterin level'ını artırma
M	bütün büyüleri hafızaya alma
Alt+F2	normal bir grubu God grubu yapma

Tony Hawk's Pro Skater

Options ekranında cheats bölümüne girin ve aşağıdaki kodları yazın:

Watch_Me_Xplode	bölüm seçme
FBIAGENT	matrix modu
BELIKEERIC	kusursuz rail
FREEWHEELIE	kusursuz manuel'ler
I'MYELLOW	her zaman özel hareket
moon\$hot	ayın yerçekimi



Evet, hadi!

Unuttunuz galiba, bu sayfaya amatör oyun incelemelerinizi de bekliyorduk biz. İlk sayıda belirtmiştik. Hâlâ gelmedi de...

Teşekkür ederiz

Bize böyle bir dergi hazırladığınız için teşekkür ederiz. Hiç böyle güzel bir dergi beklemiyorduk. Bu dergiyi hazırlamak için bayağı uğraşmanız lazım. Siz hiç çekinmeden çalışıp çabalayarak bu dergiyi bize sundunuz. Size birkaç soru sormak istiyorum. 1. İlk sayımda poster vermiştiniz. Neden daha sonraki sayılarınızda kestiniz? 2. Winamp skin programı ne işe yarıyor?

M.A.D (M. Aykut Dadaşoğlu)

Rica ederiz... Arkadaşlar bu mektupları okurken kimilerinde bir takım şüpheler uyanabilir diye belirtme ihtiyacı duyduk, mektuplarınızı (imla hataları dışında) değiştirmeden yayınlıyoruz. Dolayısıyla Aykut kardeşimizin içten cümleleri gerçek, bizi de çok duygulandırdı. Evet, ilk sayımda poster verdik ve vermeye de devam edeceğiz ama her hafta değil. Winamp skin programı ise, kendi zevkinize uygun basit bir Winamp arayüzü seçmenizi sağlayan bir programcık, adı üstünde.

Merhaba ProGamer ekibi,

Ben İzmir'den Meriç. Derginizin üç sayısını da Perşembe günleri alıp bitirdim. Sizden bir isteğim var. Acaba dergiye ekibinizin birlikte çekildiği bir fotoğrafınızı koyar mısınız? (Esra abla senin inceleme yazını okurken oyunu oynayıp bitirmiş gibi oluyorum) Sevgilerimle,

05 ZoMbİ

Sevgili 05 ZoMbİ,

Perşembe günlerini alıkoyabildiysek ne mutlu bize. Açıkçası ekibimizin birlikte görüntülediği bir fotoğraf yok. Olması için, tüm bu sefil yazarların bir araya gelip alışık olmadıkları türden bir organizasyonu (alt tarafı objektife bakıp sırtmak ama o aşamaya gelene kadar...) gerçekleştirmesi çok zor olduğundan sana fotoğrafımızı koyacağımız tarihe dair bir söz veremeyiz. İstemediğimiz

için değil, beceremediğimizden. (Bu arada Esra yazılarındaki şifreyi çözmüş müsün, onu soruyor). Ama merak ettiğin bir yazar varsa sana fotoğrafını temin edebiliriz. Bu bile en az üç işgünü sürer... Perşembeleri görüşmek üzere.

Herkes merhaba,

Derginiz çok güzel, CD'niz de öyle. Fakat neden poster vermiyorsunuz? Size sorularım olacak. Bilgisayarı 4 kişi birden kullanıyoruz fakat her zaman kavgaya oluyor.

Kendime ait bir duvar kağıdı veya dosyalar... Bir de kendime ait bir dosyaya şifre koyabiliyor muyum? Derginizi abimin arkadaşı sayesinde almaya başladık. Çok güzel fakat neden hep demo oyun veriyorsunuz? Ayda bir de tam oyun verseniz olmaz mı? Sizleri çok seviyorum, derginizi çok iyi değerlendirmişsiniz. Fakat en ön ve en arka sayfalara neden açık saçık kadınlar koyuyorsunuz. Başka reklamlar koysanız olmaz mı? vefasız43 (Yunus Emre Özden)

Merhaba vefasız43;

Merak ettik, vefasız olan sen misin, yoksa bir vefasız kurbanı mısın? 43 de ne? Neyse... Teşekkür ederiz, yukarıda da belirttiğimiz gibi poster veriyoruz, vereceğiz. Aslında (ki önceden de söyledik) tam oyun vermeyi de düşünüyoruz ama en iyisi onu da zamanı gelince konuşalım... Hem siz alt tarafı bir bilgisayar için niye kavgaya ediyorsunuz bakiim? Duvar kağıdı filan, geride kalan üç arkadaştan daha önemli olamaz ki... Her kullanıcı için ayrı hesap açarak (User Accounts seçeneği) kendi masaüstünü yaratabilirsin ve dosyalarına tabii ki şifre koyabilirsin, tools/araçlar menüsünden halledilir bu iş. Kapak içi reklamlarını biz seçmiyoruz. O dergiler bu şekilde çıktığına, bayi raflarında böylece görülebildiğine göre başka bir sansür mekanizmasına da gerek yok sanırım. Vefalı günler dileriz.

Lotus

pro
gamer
Başlıkların Oyun Kültürü Dergisi

4 Eylül 2003 / Sayı: 5

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazılımları Müdürü

C. Serpil Ulutürk
serpil@progamer.com

Editör

Esra Akın
esra@progamer.com

Serkan Ayan
serkan@progamer.com

Yazı İşleri

Volkan Alkan
volkan@progamer.com

Tayhan Memir
tayhan@progamer.com

Özberk Ölçer
ozberk@progamer.com

Görsel Yönetmen

Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamer.com

Grafik Tasarım

Maynoans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel.: (0212) 528 80 55

İdare Merkezi

Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Baskı Yeri

Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samsandıra/İSTANBUL

İletişim

Tel.: (0212) 258 17 04
progamer@progamer.com

MEDİA
GRUP

"İLETİŞİM KÖPRÜSÜ"
0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanç (Satış)
Hakan Acar (Pazarlama)
Erhan Özdemir (Finans)

Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Reklam Grup Müdürü
İsmail Arıcı

Rezervasyon ve
Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Rezervasyon

Tel.: (0212) 354 33 98
Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 3

Dilanos: "Esaretimin benliğimi öldürmesine izin vermedin, Noah. Şimdi ölürken özgür tek dünyaya ve aileme olan inancımı yaşattın" dedi. Son nefesini veren Dilanos'un çürümüş bedeninden süzülen vasiyetin ağırlığını kendi bedeninde hissetti. Noah, çocukluğunu geçirdiği tek dünya Noraville'den izlediği uydulardan Nillus'daki tek arkadaşının ölümünden diğer uydular Nualus'a dönme hayalinin dirildiğini hissetti.

PROFESYONELLERİN "BUSINESS" DERGİSİ

CRM PROJESİ NASIL YAPILIR? 2003 CRM OSCARLARI'NA
BİR AY KALA, ADIM ADIM YAPMANIZ GEREKENLER...

POWER

MÜŞTERİ İLİŞKİLERİ ÖDÜLLERİ

4.500.000 TL
NO: 55984882

2003 EYLÜL 2003

ENERJİ SENARYOLARINDA TÜRKİYE NEREDE?
BOSTON CONSULTING ARAŞTIRMASI, TÜRKİYE'Yİ ENERJİ HATLARININ ODAGINA OTURTUYOR

B2B NEDEN BAŞARISIZ OLDU?
DÜNYADA HACMI YEDİ TRİLYON, BİZDE İSE 70 MİLYON DOLAR

PIYASALARDA BU AY KRİZ ÇIKACAK MI?
HERŞEY DÖVİZE BAĞLI... EURO VE DOLAR KAÇ LIRA OLACAK?

YENİ DÖNEMİN 'ANADOLU KAPLANLARI'
SİYASETTEKİ DEĞİŞİM, İŞADAMI PORTRESİNE DE YANSIDI

KAPALI DEV OYAK GENEL MÜDÜRÜ
GÖŞKÜN ULUSOY İLK KEZ KONUŞUYOR:

KARARLIYIZ HEDEFİMİZ DÜNYA

ISSN 1300-8153
9 771300 815007

İŞ DÜNYASININ GÜÇ KAYNAĞI

Eylül sayısı bayilerde

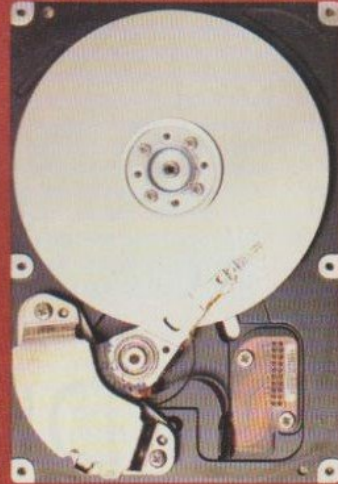
SAMSUNG



DigitAllkeyif

yıl
3
garanti

NoiseGuard™ →



← SilentSeek™

SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknolojisi ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlencesinin keyfini sürebilirsiniz.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com